

STJÄRNORNAS KRIG ÄVENTYR



STJÄRNORNAS KRIG[®] KAMPANJ



KAMPANJFÖRSLAG
ÄVENTYR
GOLVPLANER ÖVER RYMDSKEPP



STJÄRNORNAS KRIG KAMPANJ



KONSTRUKTION:

Paul Murphy och Bill Slavicsek

ILLUSTRATIONER:

Lucasfilm, Ltd.

ÖVERSÄTTNING:

Åke Eldberg

OMSLAG:

Rosaria J. Baldari

REDIGERING:

Henrik Strandberg

KARTOR:

Paul Jaquays

GRAFISK FORMGIVNING:

Stefan Thulin

PRODUKTION:

Nils Gulliksson

ORIGINALFRAMSTÄLLNING:

Stefan Thulin och Marcus Thorell

TRYCK:

Tryckproduktion, Västerås, 1989

TM & © 1988 Lucasfilm Ltd. (LFL) All rights Reserved. Trademarks of LFL used by
TAMB Äventyrsspel HB under authorization

Viktigt: Stjärnornas Krig — Kampanj är ett supplement till Stjärnornas Krig — Rollspelet, och kan inte användas utan detta spel. Det här häftet är enbart avsett för spelledare (SL). Om du är spelare bör du — för din egen skull — inte läsa detta häfte, eftersom det är tråkigt att spela äventyr när man vet handlingen i förväg.

KAMPANJSPEL I STJÄRNORNAS KRIG - ROLLSPELET

Kasta dina spelare rakt in i striden mellan gott och ont, mellan ljus, förnuft, kärlek och girighet, grymhet och ondska. De goda krafterna har gjort uppror mot Imperiets förtryck, och kämpar en desperat kamp för att befria galaxen. Här finns trohet och förräderi, häftig teknologi, tappra hjältar, och gigantiska scener. Allt detta gör Stjärnornas Krig till en saga som fångslar oss och sätter fart på vår egen fantasi. Rollspelet kan bli lika fascinerande.

VAD ÄR EN KAMPANJ?

Man kan förstås ha mycket roligt om man spelar enstaka rollspelsäventyr utan inbördes sammanhang. Men det ger mycket större tillfredsställelse att spela en serie sammanhängande äventyr, med samma huvudpersoner, samma spelare och samma SLP. Precis som i en bok- eller filmserie fortsätter handlingen så länge man önskar eller tills man uppnått ett viktigt mål (eller blivit dödad under försöken).

Kampanjer kan vara *episodiska*, dvs varje speltillfälle är ett separat, avslutat äventyr som bara hålls ihop med nästa genom att man fortsätter med samma rollpersoner och från samma tid och plats nästa gång. Ett annat sätt är att göra kampanjen *klimaktisk*, där äventyren hålls samman av en övergripande handling, till exempel som i de tre filmerna i Stjärnornas Krig-serien.

KAMPANJER ÄR ROLIGA

Varför vill man se den senaste James Bond-filmen? Alla känner till huvudpersonen. Man vet vad man har att vänta sig: äventyr i lyxmiljö med många häftiga tekniska prylar och vackra flickor. Man vill vara med om nästa äventyr med världens smartaste spion. Och naturligtvis vill man se nästa avsnitt av Spanarna på Hill Street för att få reda på vem Belker ska sätta tändarna i den här gången.

TV- och filmstjärnor blir ofta förväxlade med de personer de spelar. Vem känner vi till bäst, Harrison Ford eller Han Solo? Solo, förstås. Vi har sett honom i filmerna, och vi vet vad han är för en typ. Vi känner till hans humor, hans fräckhet, hans otålighet, och vi kan nästan förutsäga vad han kommer att säga och göra i

många situationer. Vi upplever honom som en verklig person, kanske vanligare än skådespelaren Harrison Ford. Det är den känslan av verklighet som gör det roligt att se filmerna.

Första gången man spelar en roll, vare sig det är i en pjäs eller en film eller ett rollspel, så känner man sig för och provar ut lämpliga sätt för personen att agera. Vad kan han göra, hur reagerar han? Men det verkligt roliga kommer när man känner både sin egen och de andras rollpersoner så att man nästan upplever att man är dessa personer.

I längre kampanjer blir samspelet mellan rollpersonerna viktigare än de yttre händelserna och tärningsresultaten. Tärningar och tabeller påminner oss om att det här bara är ett spel. Men det perfekta rollspelandet ger en upplevelse av verklighet.

Precis som man minns och funderar över händelserna i en bra film, så minns och fångslas man av händelser i rollpersonernas liv, när rollspelet fungerar som det ska. I en kampanj där man spelar samma rollperson under en längre tid får man tillfälle att utveckla honom eller henne till en verklig, komplex, tredimensionell person.

DET ÄR ROLIGT FÖR SL

Medan spelarna utvecklar sina rollpersoner kan SL ägna sig åt regissörens roll. Han är ansvarig för mycket mer än en enstaka rollperson eller ett enstaka äventyr. SL sköter allt från SLP (SL-personer) till att konstruera planeter och ge dem invånare och historia.

Som SL skapar och sköter du skurkarna, tjallarna, de neutrala, åskådarna och så vidare. Du får tillfälle att utveckla en hel drös olika personligheter. Och du utvecklar också de världar där äventyren äger rum.

Precis som George Lucas hittade på filmernas galax, med den gamla republiken, och Imperiet, och den mystiska Kraften som binder samman allting — precis på samma sätt kan du befolka stjärnorna med dina egna samhällen, arter och individer. Du kan konstruera politiska frågor som är lokala eller som berör hela civilisationer. Du kan uppfinna nya arter, nya stridskonster och tekniska apparater. Du behöver veta tillräckligt mycket om spelets värld för att få spelet att flyta

utan avbrott och motsägelser, men du behöver inte veta allting.

Greedo: "På väg någonstans, Solo?"

Han Solo: "Ja, Greedo. Jag skulle faktiskt just gå och hälsa på din chef. Hälsa Jabba att jag har hans pengar."

Av den här scenen i baren i Mos Eisley får vi inte veta något mer om Jabba än att Solo är skyldig honom pengar, och att Jabba är så otålig att han har anställt en prisjägare för att hitta smugglaren. Men Solo skjuter Greedo, och vi hör inget mer om Jabba.

Eftersom Jabba inte nämns på något annat ställe i den första filmen behöver regissören inte heller veta något mer om honom. Funderar man över saken kan man möjligen dra slutsatsen att Jabba bor på Tatooine, eftersom det är där det här samtalet äger rum. Man kan till och med gissa att han finns i Mos Eisley. Men det behöver inte nödvändigtvis vara så.

Det är inte förrän Jabba blir en viktig del av berättelsen (i Jedins Återkomst), därför att han har den djupfrysade Han Solo i sitt palats på Tatooine, som regissören behöver veta var Jabba bor, hur hans palats ser ut, eller hur många vakter han har, eller hur han själv ser ut. Ända tills man ska göra en scen inne i Jabbas palats behöver regissören bara ge publiken ett fåtal antydningar och påminnelser så att de inte glömmer namnet.

STARTA EN KAMPANJ

Så vad behöver du veta om platserna, personerna och händelserna innan din kampanj kan sättas igång?

Området. Oavsett om dina spelare far runt över hela galaxen eller om de tillbringar all sin tid på en enda liten måne, så behöver du kunna beskriva platsen där de befinner sig. Som Yoda säger: "Storleken betyder inget". Det viktiga är att dina spelare känner att de har utrymme för äventyr, och att vart de än beger sig så kommer de inte att åka ut ur spelet eller falla av kanten på kartan.

Det är bra att ha kartor över platser RPna utforskar noga eller besöker ofta. Men det är inte alls nödvändigt att producera ett topografiskt mästerverk över varje kvadratkilometer. Detaljer kan fyllas i efter hand som de behövs.

Det är också bra att ha en enkel historia för platsen och en politisk struktur. Hur styrs platsen? Dominerar Imperiet, finns det en enda stark ledare, eller kanske många små nationer som tävlar om makten, eller kanske det inte finns någon regering alls? (Om du rör dig över en större del av galaxen finns naturligtvis alla dessa politiska system och några till.) Som vanligt behöver du inte arbeta fram detaljerna utom när berättelsen är beroende av dem. Dina spelare kommer säkert att hitta på intressanta personer och göra intressanta saker när de springer omkring i din värld, och om den är flexibel blir det lättare att utnyttja deras idéer.

Intressanta och viktiga SLP. Med "viktiga SLP" menar vi sådana som är viktiga för rollpersonerna, inte nödvändigtvis sådana som är viktiga för hela galaxen. Tänk på alla bipersoner och statister som finns med i filmerna — fiender och allierade. Det behövs en intressant blandning av rebelledare, pirater, spioner, kejserliga skatteindrivare. Betjänter. Skumma figurer. Enstaka robotar. En orkester av xenomorfer. Varje område du hittar på måste förse med invånare som gör det verkligt och levande.

De mäktiga i området — härskare, kejserliga ämbetsmän, lokala maffialedare och liknande — kommer antagligen inte att ha några större direkta kontakter med rollpersonerna, åtminstone inte från början. Sådana personer bör få ett namn och en mycket allmän beskrivning, men förbli i bakgrunden till dess att handlingen leder till att de blir fysiskt närvarande. Ungefär som namnet "Jabba the Hutt" dök upp lite då och då i filmerna ända tills han äntligen dök upp i den tredje filmen, som huvudperson i en av handlingens dramatiska höjdpunkter.

Kom ihåg att Stjärnornas Krig är en svartvit värld där det inte finns mycket grått; de goda är hjältar, skurkarna är onda, och neutrala personer är ovanliga.

En säker plats för vila och rekreation. Detta är viktigt. Att rädda galaxen kan vara mycket ansträngande, och rollpersonerna behöver en säker plats dit de kan åka mellan äventyren för att läka skador, skaffa ny utrustning och få nya uppdrag. Det betyder att platsen bör innehålla möjligheter till sjukvård, förråd av sådant som rollpersonerna kan behöva, och helst några kunniga SLP som kan ge information eller hjälp om rollpersonerna behöver det. Minns du Lukes besök på Dagobah? Kanske dina rollpersoner vill lära sig en ny färdighet. Men när ett äventyr har förts till ett lyckligt slut vill de för de mesta vila sig och njuta av framgången. Om inte med pampiga ceremonier som i slutet av Stjärnornas Krig, så kanske med trevligt umgänge och en fest, som i slutet av Jedins Återkomst.

Redan i de första rollspelen fanns det alltid en stad eller ett värdshus dit rollpersonerna återvände mellan sina äventyr. Men det finns många andra möjligheter i galaxen. Fundera över sådana platser som ett gammalt övergivet fraktskepp, en ensligt belägen asteroid, eller en hemlig bas på en "obeboelig" planet. Hoth var ett bra ställe att lägga rebellernas hemliga bas eftersom det ogästvänliga klimatet både gjorde det svårare att söka efter basen och gjorde planeten mindre sannolik ur Imperiets synpunkt. Dessutom behöver du inte begränsa dig till en enda säker plats för rollpersonerna. Det kan finnas flera på olika ställen.

Ett äventyr. Om du inte har tid att konstruera ett eget komplett äventyr, så kan du ändra på en av våra färdiga äventyrsmoduler så att den passar in i din kampanj. När kampanjen är igång går det också att stoppa in färdiga äventyr i handlingen, t ex om du har ont om tid eller inte har några idéer. Om din kampanj är en löst sam-

manhållen, episodisk serie äventyr bör detta inte medföra några problem. Har du en kampanj med en övergripande huvudhandling, så kan ett färdigt äventyr vara en sidohistoria, ett extra uppdrag som rollpersonerna ägnar sig åt mellan två avsnitt i huvudberättelsen.

Kom igång. Nu har du grunderna. Samla ihop spelarna och sätt deras rollpersoner i arbete. Kom ihåg att du inte alls behöver veta allt som kommer att hända när du sätter igång spelet. Börja med några intressanta detaljer och ett problem att lösa. Både du och spelarna kommer att få nya idéer allt eftersom äventyret utvecklar sig.

TILL VERKET!

Hur kan du göra din kampanj till en sådan som spelarna berättar om (och skryter med) vid spelkongresser? Det behövs förstås en gemensam ansträngning från dig och spelarna. Men i grunden finns de SLP som du spelar.

Rollpersoner. Det är trots allt ett ROLLspel. Om du spelar dina roller väl, ger varje SLP en egen personlighet, och går in för att spela dem så väl som möjligt — då finns det goda möjligheter att spelarna blir inspirerade och börjar spela sina roller med riktig inlevelse. Och lyckligtvis finns det vissa tekniker du kan använda dig av för att uppmuntra rollspelandet.

Vi nämnde redan i regelhäftet att man kan använda olika röster, gester och uttryckssätt för att ge karaktär åt rollpersonerna. När spelaren Greta säger till dig: "Min rollperson säger åt honom att stanna", så spelar Greta inte rollspel. Men du kan gå in i rollen när du svarar henne. Res dig upp, luta dig hotfullt över bordet och säg med den värsta basröst du kan åstadkomma: "Och jag gillar inte att bli avbruten när jag talar, förstått?" Ett sådant svar gör det lättare för Greta att gå in i sin roll

och reagera som rollperson, inte som spelare.

Många små detaljer gör en rollperson. Vilket slags ord han använder, hans sinnesstämning, kroppsspråk. Undvik att göra dina SLP alltför lika varandra. Om flera SLP har ett gemensamt drag, så ge dem något annat drag som skiljer dem åt. En läspar, en annan kliar sig i huvudet hela tiden, en tredje börjar varannan mening med "Oj då, jag vet faktiskt inte, men..."

Ju bättre du har karaktäriserat dina SLP, desto lättare är det att veta hur de reagerar. Ju bättre du känner dem, desto lättare blir det att göra dem levande för spelarna. Så småningom lär de känna dina viktigaste SLP. Att ha några SLP som återkommer i handlingen med jämna mellanrum är ett bra sätt att få kontinuitet i kampanjen. Dessutom kan det hjälpa dig att föra handlingen framåt i de enskilda äventyren.

Zonk: (host) Ser man på, är det inte vår gamle vän skatteinspektören Mothra. (snörvel) Hur mår ni idag, inspektorn?

Mothra: Snacka inte skit, Zonk. Jag vet att du smugglar, och jag ska söka igenom ditt skepp. Men varför hostar du?

Zonk: (sniff) Åh, det är (host, hack) ingenting. Bara en lätt släng av merthisk lunginfektion jag råkade bli smittad av på Lockest IV.

Mothra: (backar undan) Öh... merthisk lunginfektion? Är det allvarligt?

Zonk: (host, host) Nej då. Det är nästan aldrig dödligt. (nyser rakt i Mothras ansikte)

Mothra: (drar sig hastigt mot utgången) Eh... ditt skepp är godkänt. Men tag dig i akt, Zonk. Jag tänker hålla ett öga på dig. (luftslussen slår igen och det kejserliga skeppet susar iväg)

Zonk: Där ser du, Hawk! Jag sa ju att Mothra är en hypokondriker. Betala!



Samarbeta om handlingen. Nästa viktiga sak i kampanjen är intrigen. Man läser inte böcker som man inte gillar, och man går inte på bio och ser filmer som verkar ointressanta. Lika lite fortsätter spelarna med rollspel som de inte anser är roliga. Visserligen är du SL, men dina spelare har också en del att säga till om i fråga om handlingen.

När du har kört några speltillfällen börjar du förmodligen få en uppfattning om vilka slags äventyr dina spelare gillar. Anpassa äventyren till deras aktiviteter. Om de gillar action och strider, så ge dem det.

Det betyder inte att du inte kan ge dem en knuff i en annan riktning då och då. Inte heller betyder det att en stridsglad grupp som tänker med laserpistolerna ska klara sig från de problem detta skapar. Många nybörjare riktar in sig på action därför att de inte har tillräckligt självförtroende för att gå in för sina roller. Det är också vanligt att det tar ett tag innan de hinner fundera ut hur deras rollperson ska vara. Det tar tid att växa in i en roll, och du gör klokt att låta spelarna få den tid de behöver även om handlingen i *Stjärnornas Krig* ofta går fort.

Och när vi ändå håller på med roller: kom ihåg att det finns många fler och mer varierade motståndare i galaxen än stormsoldater. Skicka fram andra skurkar ibland; bisarra insektsliknande xenomorfer, hänsynslösa företagsledare från Korporativa Sektorn, galna diktatorer, giriga maffiabossar, farliga krigsrobotar byggda av längesedan utdöda främmande civilisationer... alla kan de ha syften som strider mot Alliansens.

HÅLL LIV I BERÄTTELSEN

Här följer ett avsnitt med råd om den stora planen, den övergripande strategin som en spelledare använder. Råd om hur man sköter de enskilda äventyren i en kampanj finns i *Stjärnornas Krig* — Rollspelet, häfte C, Äventyrssektion. Läs gärna om det.

En av de viktigaste reglerna både vad gäller enstaka äventyr och större kampanjer, är att man måste hålla farten uppe. Om spelet ska bli roligt måste det hända saker, handlingen måste röra sig. Stannar den, så får man en "longör".

ELIMINERA LONGÖRER

När man gör film är det sannolikt att en tråkig, utdragen, långsam scen hamnar på golvet i klipprummet. Det bör vara likadant i ett rollspel. Klipp bort longörerna. Visst måste man acceptera att det kan uppstå pauser — spelarna behöver tänka, spelledaren måste fundera, och berättelsen behöver tid för att en bra handling ska bära frukt. Men alla sådana tomrum kan göras mindre med hjälp av skicklig redigering.

Stjärnornas Krig är action — rollpersonerna snubblar från den ena krisen till den andra och får knappt tid att hämta andan. Skådespelarna i filmerna vet på förhand vad som kommer att hända, de har läst igenom

manuskriptet och kan sina repliker. Dessutom har de repeterat handlingen flera gånger. Det har inte dina spelare, och därför är det troligt att de har svårare att bestämma sig för vad de ska göra. De behöver tid för att tänka igenom alla möjligheter och välja rätt handling. Men låt dem inte tveka för länge. Kasta en ny SLP mot dem, skjut ett varningsskott, knuffa till dem med situationer som kräver omedelbara beslut. Det är du som regisserar den här filmen, och du måste hålla bollen i rullning.

Å andra sidan kanske spelarna hittar på en plan som du inte alls var beredd på. Om du hamnar i ett läge där du inte klarar av att improvisera genast kan du be att man tar en fikapaus medan du funderar över problemet. Eller också kan du ge rollpersonerna ett litet extra uppdrag som de måste klara ut först, t ex att göra en lista över vem som har vilken utrustning innan de ger sig ut i rymden i individuella flyktkapslar. Det kan ge dig tid att fundera ut vad du ska göra med sex flyktkapslar i stället för ett skadat fraktskepp.

Det som orsakar mest longörer är annars själva berättelsen. RPna ska resa från Kashyyyk till Korporativa sektorn, en färd som tar... två veckor? En jättelongör! Eller så ska de träffa någon i gryningen, men just nu är det sent på eftermiddagen. Mera longör.

Spelarna är inte intresserade av att beskriva vad de har för sig under långa perioder av sysslolöshet. Och du är knappast intresserad av att berätta för dem att ingenting särskilt händer. För att slippa sådant använder du samma teknik som filmmakarna:

"Ni sätter kurs mot Tatooine... Scenen växlar från ert skepp till en gata i Mos Eisley. Det är tidigt på morgonen, och ni har just klarat av tullformalitetserna och kommit ut från dockan..."

eller

"Nedtoning till svart. Vi befinner oss i Kashyyyk, två timmar före gryningen..."

eller

"Skymningen sänker sig, stjärnorna blir synliga och vandrar sina långsamma banor över himlavalvet. Just när det första gryningsljuset smyger sig in över slätten söder om staden..."

Med andra ord: det går alldeles utmärkt att hoppa över händelselösa perioder. Tio minuter i spelets värld behöver inte ta tio minuter när man spelar. Som spelledare och "regissör" kan du klippa bort det som inte behöver vara med.

LÄNKA SAMMAN ÄVENTYREN

Oavsett om din kampanj är episodisk eller klimaktisk eller någonting mittemellan, så är det ändå samma grupp av rollpersoner som deltar i äventyren. Både rollpersonerna och spelarna har minne. Därför är det bra om man då och då påminner dem om tidigare händelser, diskussioner och problem. Det ger en känsla av sammanhang och historia. Det är också bra om spelarna får intrycket att deras handlingar påverkar

framtida händelser — det får dem att tänka efter lite mer noga.

Zonk: Nej, men titta. Det är tullinspektör Mothra. Hur står det till Motty?

Mothra: Numera tituleras jag Biträdande Guvernör Mothra. Trevligt att se att din lungsjukdom har blivit bättre. Konstigt nog har jag inte lyckats hitta några uppgifter om den i de medicinska databaserna... Nåväl, jag önskar er en trevlig vistelse här på min planet. (*Till en assistent:*) De här avskummen ska bevakas 26 timmar om dygnet, förstått? Om de så mycket som spottar på trottoaren, så grip dem.

På samma sätt kan man ge förningar om kommande äventyr. Rollpersonerna kan hitta en ledtråd som inte betyder någonting för dem just nu, men som vid närmare studium visar sig innehålla värdefull information till ett senare äventyr. Även om du inte har planerat nästa äventyr ännu och inte alls vet vad det kommer att handla om, så kan du alltid ge en del vaga antydningar. Sedan kan du bestämma om de är tillräckligt viktiga eller bra att vidareutveckla och återkomma till.

När ni smyger förbi teknikerna hör ni att de diskuterar något som de kallar "Operation Blå Skörd". De undrar vad det egentligen är och varför det kräver så mycket folk och pengar. Men nu dyker er kontaktperson upp där framme. Hon vinkar in er i ett rum. Skylten på dörren säger "Astrogation och Kartor"...

UTRUSTNING OCH UPPHÖJELSER

Liksom i verkligheten blir duktiga och arbetsamma personer belönade i spelet. Precis som i verkligheten börjar man inte som general utan som menig, och befordras när man har förtjänat det. Om rollpersonerna kan beställa fram allt de behöver, så får de aldrig tillfälle att pröva sin uppfinningsförmåga och fantasi. Låter man upphöjelserna bli för stora eller komma för fort kan det ställa till rejäla problem.

Upptäcker du att rollpersonerna har fått för mycket (eller för effektiv) utrustning, så låt en del grejor gå sönder eller bli stulna eller beslagtagna av myndigheterna (en hjältes liv är fullt av motgångar). Du kan låta den överflödiga utrustningen utgå helt ur kampanjen, eller fixa ett äventyr där rollpersonerna måste jobba som djur för att få den tillbaka.

Zonk: Jag tror jag smäller av! Det här är den tredje komlänken vi har blivit av med. Är alla invånare på den här planeten kleptomaner?

Försäljare i basaren: (*inställsamt*) Nådige herre, om ni menar er magiska talande pinne, så är faktiskt ödleflugorna mycket förtjusta i blanka metallsaker. Det kanske är sådana som har flugit iväg med era apparater.

Zonk: Flugit iväg med dem? Vart? Ödleflugor? Jag vill ha tillbaka mina grejor!

Försäljare: Det är en svår sak att jaga ödleflugor. Deras bon ligger, o förträfflige och aktningsvärde främ-

ling, på de höga klipporna ovanför Outreachial.

Många dagars resa. Mycket svårt.

Å andra sidan bör du inte vara för snål med färdighetspoäng och kraftpoäng. Dela ut dem när någon förtjänar dem. Riktlinjer finns i regelboken till spelet. När rollpersonerna blir skickligare måste du justera deras motståndares styrka så att de fortfarande erbjuder en utmaning.

SIKTA MOT EN HÖJDPUNKT

De tre filmerna om Stjärnornas Krig innehåller en hel kampanj med en stor höjdpunkt på slutet. Den skildrar Luke Skywalkers och hans vänners äventyr och slutar när Luke försonas med Darth Vader och besegrar kejsaren. Om författarna hade velat kunde kampanjen ha gått vidare — kejsaren kunde ha kommit undan eller Darth Vader kunde ha förblivit ondskefull — men de bestämde sig för att publiken förtjänade att få se ett lyckligt slut.

Vi råder dig att avsluta din kampanj med en liknande höjdpunkt därför att det är mycket mer tillfredställande med ett lyckligt slut än en oändlig berättelse. Samtidigt är detta svaret på frågan vad man ska göra med rollpersoner som har blivit för starka. Man "pensionerar" dem, helt enkelt. Och så börjar man med nya personer och en ny kampanj.

Även episodiska kampanjer kan ha en höjdpunkt på slutet. Tänk på den nästan allsmäktiga främmande intelligensen som förekommer i Star Trek: The Motion Picture (den första Star Trek-långfilmen). På 1900-talet skickade Förenta Staterna ut en sond som kallades Voyager på en resa utan slut, för att samla in data från rymden. Sonden kunde råka ut för många äventyr, utan något annat gemensamt än att den utforskade samma sektor av rymden. Den växte och blev enorm, och till sist kom den tillbaka. På samma sätt kan rollpersonerna i en episodisk kampanj vara med om en mängd äventyr som tycks helt separata. De kanske inte inser hur mycket de har växt och förädrats förrän i finalen, det sista äventyret då alla lösa trådar knyts ihop.

Slutet på kampanjen måste inte nödvändigtvis vara slutet på rollpersonernas karriär. Man kan behålla samma personer även i en ny kampanj. Men om de har blivit för mäktiga blir det förstås allt svårare att hitta på lämpliga utmaningar. Och om spelarna tröttnar på dem (vilket händer) är det bättre att utmönstra dem. De kan alltid finnas kvar någon annan stans i spelets värld. Gamla hjältar drar sig ju aldrig tillbaka för gott.

SPELLEDARTIPS: SAKER INTRÄFFAR BORTOM ROLLPERSONERNAS KONTROLL

Galaxen är stor, och oavsett hur hjältemodiga de är kan rollpersonerna bara påverka en mycket liten del av den. Du bör också markera att livet i galaxen hela tiden pågår också vid sidan av det rollpersonerna har för sig. Sakerna förändras. Personer dör, regeringar faller, stjärnor exploderar, barer byggs om, städer växer eller förfaller. Det är bara i repriser som allt förblir oförändrat.

En spelledare vi känner brukar börja varje speltillfälle med att dela ut en liten tidning som han kallar "Antares Månadsjournal". Den innehåller en sammanfattning av vad som har hänt i kampanjens område sedan det senaste äventyret. Han använder också tidningen för att ge spelarna ledtrådar och antydningar om kommande äventyr. Det är inte alls nödvändigt att vara så ambitiös, men om du gör något i den riktningen är det bra för kampanjen.

KAMPANJEN LONG SHOT

För att du ska få en uppfattning om hur en typisk kampanj kan se ut i Stjärnornas Krig — Rollspelet har vi utvecklat kampanjen Long Shot. Det är också meningen att du ska kunna använda den här kampanjen som en stomme att bygga vidare på, om du så vill. Det här är en episodisk kampanj. Den innehåller en spännande miljö (Fakir-sektorn), intressanta SLP (Lens Reekeene, kapten Ixthmus, m fl), en bas för vila och rekreation (Hemmabasen) och ett antal äventyrsidéer som hjälp till att komma igång. Även om du inte använder Long Shot som grund för din egen kampanj rekommenderar vi dig att läsa igenom informationen. Den ger många av de uppgifter som behövs, även om du har helt andra idéer för din egen kampanj.

BAKGRUND

Tiden är strax efter att Dödsstjärnan blivit förstörd i den första filmen. Imperiets styrkor är chockade och demoraliserade av sitt nederlag, men håller på att omgruppera sig under Darth Vaders ledning. Rebellenarna är fortfarande mycket underlägsna i antal och eldkraft. Deras lilla flotta har dragit sig tillbaka till olika gömställen i hopp om att kunna undvika strid tills de blivit starka nog att ta sig an Imperiet.

Trots att rebellflottan har försvunnit fortsätter hoppet att glöda i mångas hjärtan. Över hela galaxen samlas tusentals modiga, frihetsälskande varelser för att bekämpa Imperiet. Dessa obesjungna hjältar lider brist på vapen, manskap, kommunikationer och förråd. Men utan varje tanke på belöningar eller ära kämpar de vidare. De är guerillan, motståndsrörelsen. Alliansen kallar dem "irreguljära styrkor".

IRREGULJÄRA STYRKOR

Rymden är stor. Större än vi kan fatta. Kejsaren är besatt av behovet att utplåna varje spår av den gamla Republiken och krossa motståndet mot hans styre. Han bedriver en hetsjakt för att få tag på sina fiender, och

särskilt den gömda rebellflottan.

Om han kan hitta rebellerna snabbt och tvinga dem till strid, så kommer han att vinna. Varje minut är dyrbar, ty ju mer tid rebellerna får på sig, desto starkare blir de.

För att söka igenom galaxen har kejsaren tömt dess centrala delar på större delen av de trupper och skepp som brukar finnas där. I tron att galaxens centrum är säkert och ligger bortom Alliansens räckvidd har han endast lämnat små enheter kvar där.

Alliansen försöker nu kontra denna taktik genom att skicka in små grupper av irreguljära enheter bakom fiendens linjer och angripa de dåligt skyddade delarna av galaxen. På så sätt hoppas man tvinga kejsaren att dra tillbaka skepp från sökandet för att skydda galaxens centrum.

De irreguljära styrkorna gömmer sig på hemliga baser, förklädda till handelsmän, brottslingar, turister eller kejsarliga trupper. De slår till hårt och snabbt mot fabriker, regeringsbyggnader, garnisoner och rymdstationer. De rånar kejsarliga lagerlokaler, avlyssnar kejsarliga kommunikationer, dödar eller terroriserar kejsarens styresmän, och uppviglar alla varelser till revolution. De smyger sig in, slår till mot målet, och drar sig tillbaka innan kejsarliga flottan hinner reagera.

Den här verksamheten är mycket dyrbar för Imperiet. Det behövs tio kejsarliga skepp för att neutralisera ett guerillaskepp. Kejsaren har inte råd att strunta i de irreguljära rebellerna — det skulle vara ett tecken på svaghet som hans fiender inom imperiet snart skulle utnyttja. Dessutom gör motståndsrörelsen alldeles för mycket skada. Motvilligt har kejsaren återkallat en del av sina skepp för att bekämpa dem. Därmed har Alliansens flotta vunnit dyrbar tid.

REEKEENES HULIGANER

En av dessa guerillagrupper kallas "Reekeenes huliganer". Den grundades av Lens Reekeene, en kvinnlig legosoldat, och hennes man Mikka, en begåvad mekaniker, och Santhou Lazith'chika, en xenomorf. Grup-

pen har nu terroriserat Fakir-sektorn i Bakchou-provinsen i flera månader.

Huliganernas bas ligger i en jättelik gammal vattenpråm gömd ute i rymden. De har ungefär 60 piloter, krigare, sjukvårdare, ingenjörer och understödspersonal, plus ett okänt antal spioner och sympatisörer. Förutom basskeppet har Huliganerna tio mindre skepp: några äldre X-vingar, ett lätt fraktskepp, två malmlastare och en modifierad lyxjakt, Long Shot.

Persondata för Lens och hennes närmaste medarbetare finns i mittsektionen. Information om Long Shot och dess besättning finns på den medföljande kartan.

Lens Reekeenes taktik är enkel men effektiv: håll dig i rörelse, slå till där de inte är skyddade, håll dem ur balans, och berätta aldrig mer för någon än de behöver veta.

Hennes tillämpning av dessa principer är felfri. Basskeppet, som kallas "Stugan", ligger aldrig stilla på en och samma plats så länge att den hinner bli upptäckt. De mindre skeppen har stående order att fly så fort de möter verkligt motstånd. Hon har specialiserat sig på att angripa regeringsbyggnader. Ingen utom hon själv och hennes make vet var basskeppet kommer att befinna sig vid en viss tidpunkt, eller var de andra skeppen kommer att anfalla nästa gång. Den kejserlige guvernören i sektorn är rådlös och förvirrad efter att ha blivit överlistad och besegrad dussintals gånger. Han har begärt omedelbara förstärkningar, en hel flotteskader för att förjanta rebellerna.

BASSKEPPET "STUGAN"

Huliganerna har sin bas i ett gammalt Tsukkianskt vattenfraktskepp. Dess stora lastrum har byggts om till landningsplats för de mindre skeppen. Andra lastrum har byggts om till bostäder, förråd och kommunikationssentral. Skeppet är klumpigt, gammalmodigt, obeväpnat och obepansrat. Skulle de kejserliga hitta det kan en enda TIE lätt förstöra hela basen. Därför flyttas Stugan hela tiden slumpmässigt och besöker aldrig samma plats två gånger.

Personal som lämnar Stugan får aldrig veta vart basen ska fara härnäst. I stället får de frekvens och koordinater till en kommunikationssatellit. När de vill återvända måste de skicka ett meddelande till satelliten och begära att bli hämtade. Satelliten vidarebefordrar meddelandet till en annan satellit och därifrån till ytterligare en. Ibland går meddelandet via sex satelliter innan det når Stugan. Nya order eller koordinater för möte skickas samma väg tillbaka. Detta system kan medföra upp till två dagars försening innan man lyckas ta sig hem, men det ökar hemmabasens säkerhet. Direkta förbindelser mellan basen och de mindre skeppen är inte bara förbjudna, de är omöjliga.

FUNKTION

Stugan är den lugna plats dit rollpersonerna drar sig undan mellan äventyren för att läka skador, vila sig,

FAKIR-SEKTORN

Fakir-sektorn är en relativt obetydlig del av Imperiet som ligger nära galaxens centrum. I sektorn finns flera hundra beboeliga planeter. Ungefär 50 av dem är befolkade med intelligenta livsformer, och ungefär 10 av dessa har nått den teknologiska nivån att de tagit sig ut i rymden. Människor har koloniserat ytterligare cirka 150 planeter i sektorn.

INTRESSANTA PLATSER

Här följer korta beskrivningar av några av de mer intressanta planeterna och områdena i Fakir-sektorn.

Doneer'so: Här ligger Imperiets högkvarter för sektorn. Planeten befolkas av Doneerier, en art av insektoida xenomorfer. Större delen av planeten täcks av djungler med städer här och där. På en del platser finner man också radioaktiva ruiner efter gamla städer. Atmosfären och klimatet lämpar sig för människor, men de som stannar länge gör klokt i att bära strålningsskyddande kläder.

Doneerierna är utmärkta tekniker och bygghare. De är snabba, noggranna och ytterst flitiga. De är inte särskilt framstående som forskare och uppfinnare, men de är kända som de skickligaste skeppsbyggarna och mekanikerna i sektorn.

Doneeriernas samhälle är uppdelat i klaner som omfattar en hel stad, ungefär som myrstackar. Före Imperiets ankomst rådde det en stark rivalitet (och ofta blodiga krig) mellan städerna.

Imperiet har förlagt sitt sektorhögkvarter i staden Sotak'vik. Därmed har den stadens klan fått en massivt ökad prestige och makt. Sotakerna är därför fanatiskt lojala mot Imperiet men ses med extrem misstänksamhet och avund av alla andra. Imperiet skyddar Sotak'vik med en energisköld och nukleära dämpare, och slår ned hårt på alla alltför tydliga tecken på avund från andra stadsklaner. Flera städer, bland annat rymdhamnen Tokks'vik, är positiva till upproret.

Sinkar: Längst bort från solen i Lawreys-systemet ligger den kalla planeten Sinkar. Det är en djupfryst, obeboelig planet med hög gravitation. Det är så kallt att till och med syret har frusit till fast form. Normalt liv är omöjligt.

Ändå finns det liv på Sinkar. Ett slags heliumbaserade sniglar krälar fram likt stora, svarta smöbor över planetens yta. De lever på solenergi och små orenheter i det frusna syret. Det sägs att de här varelsena är starkt telepatiska, mycket långlivade och visa. Den som reser dit sägs kunna få svar på sina frågor om universum — bara han är beredd att vänta tillräckligt länge. Sinkar-sniglarna må vara visa, men de tänker mycket sakta.

Andra rykten säger att Sinkar-sniglarna är

FORTS.

ointelligenta djur med stor styrka och förmåga att suga energin ur motorerna på ett rymdskepp eller ur en människas kropp.

Åter andra påstår att den här planeten är hemvist för rymdsniglar...

Oavsett vilket, så har Imperiet förlagt en garnison hit — av okänd anledning.

Sarnikkens asteroidbälte: I det farliga asteroidbältet i Sarnikken-systemet finns några av de lönsamaste gruvorna i sektorn. Här bryter man framför allt tungmetaller. Trots upprepade försök har Imperiet inte lyckats ta över kontrollen över gruvorna från de stridbara och stälvständiga små gruvbolagen. Kejsrerliga skattefogdar och inspektörer som skickas hit brukar försvinna, och asteroiderna ligger så tätt att det är farligt för större militära skepp att ge sig in i bältet. Imperiet försöker upprätthålla en blockad utanför området, men de har så pass få skepp att det är lätt att ta sig igenom.

Alliansen köper en hel del av de råmaterial som kommer från gruvorna. Huliganernas X-vingar får ofta tjänstgöra som eskort åt överlastade transportskepp till och från bältet.

Men se upp, för det kryllar av både mynocker och rymdsniglar bland asteroiderna!

hämta mer utrustning och få nya order. Inga äventyr bör äga rum där. Därför har vi inte heller gjort någon karta över skeppets inre. Spelarna behöver bara veta att Stugan är ett jättestort, dragigt gammalt skepp, fallfärdigt men tryggt. Rummen är små och inte särskilt bekväma, korridorerna är dåligt upplysta och drabbas ibland av glapp i gravitationsfältet. Den utrustning som finns är gammal men väl underhållen. Disciplinen är sträng men rättvis och stridsmoralen är mycket hög.

PERSONAL

Under kampanjens gång kommer rollpersonerna successivt att komma i kontakt med allt fler av Stugans personal. Förrådschefen Kapten Harkr, läkarroboten Emde-fem, Lens, Mikka, Santhou, liksom andra soldater och piloter. Rollpersonerna bör komma att gilla de andra huliganerna och känna sig som en del av familjen.

Nya rollpersoner kan komma in i spelet på basskeppet. Antingen är de nya rekryter eller kämpar som just har återvänt från ett längre uppdrag. (Givetvis kan nya rollpersoner också tas in i spelet på andra sätt, beroende på vad som behövs i berättelsen. De kan träffa rebeller på en planet, eller räddas från ett fångtransportskepp, eller vad som helst som passar in.)

UNDERHÅLL

Underhållspersonalen på Stugan är mycket skickliga på att reparera och modifiera rymdskepp. Om ett skepp kan ta sig hem till basen kan de antagligen laga det. Men eftersom rebeller har ont om reservdelar blir

reparationerna ofta provisoriska. (Man kan t ex göra ett äventyr där rollpersonerna får i uppdrag att finna och stjäla en hyperexpander till ett skadat jaktskepp.)

FÖRRÅD

Med hjälp av lämpliga "donationer" från kejsrerliga fraktskepp har Stugan gott om mat, vatten, kläder, bränsle och medicin. Man har också tillräckligt med laserpistoler, lasergevär, granater och ammunition. Däremot är det ont om tyngre vapen och ammunition till dem. Om inte ett visst uppdrag absolut kräver tillgång till tyngre vapen bör du endast utrusta rebeller med handeldvapen och granater. (De kan förstås försöka stjäla kanoner från kejsrerliga förråd...)

Andra vardagliga föremål är för det mesta tillgängliga. Rymddräkter, makrokikare, medpacks, andningsmasker, flexstålrep, komlänkar, lysstavar, osv.

Ibland får basen tag på sofistikerad spanings- och övervakningsutrustning — mikrofoner, säkerhetsrobotar, spionsatelliter, förfalskningsutrustning och liknande. Sådana ting är dock alltid ransonerade och delas enbart ut till grupper som verkligen behöver dem för ett visst uppdrag.

GRUPPER

All stridande personal inom Huliganerna är indelad i enheter som kallas "grupper". En grupp kan bestå av 4-10 soldater, en sjukvårdare eller sjukvårdsrobot, en pilot och en andrepilot. Varje grupp tilldelas ett fordon. Ibland kan flera grupper färdas i samma skepp och med samma pilotpar.

Grupperna bär färgnamn, t ex "röd grupp", "blå grupp", osv. Alla medlemmar i en grupp bär tygmärken i gruppens färg på uniformsärmen. Lens Reekeene, hennes man och understödspersonalen bär vita märken. Santhou, xenomorfen, avskyr militära gradbeteckningar och bär inget märke. Rollpersonerna och deras piloter tillhör grön grupp och bär gröna märken.

INSTRUKTIONER

När en grupp ska få ett uppdrag kallas de till informationsrummet. I regel får de några timmar på sig att göra sig i ordning — duscha, säga farväl till vänner, spela in holobrev, rengöra sina vapen, packa osv. I informationsrummet får de sina order av Lens eller Santhou, som också svarar på frågor. Här kan rollpersonerna begära extra utrustning; om de får något kan du se till att det lastas på deras skepp. När de fått sina order säger säkerhetsföreskrifterna att rollpersonerna inte får tala med någon annan än Lens, Mikka eller Santhou.

Vi rekommenderar att huliganerna får rätt att vägra åta sig ett uppdrag, men en sådan vägran leder nästan alltid till att personen blir utsparkad ur gruppen (och därmed från kampanjen). Alternativt kan påföljden bli vanära och förakt från de andra grupperna. När rollpersonerna har fått sitt uppdrag går de genast till sitt skepp och ger sig iväg.

UPPDRAG

Huliganernas uppdrag går ut på att förstöra eller stjäla kejserliga förråd, samla information, rekrytera rebeller, förstöra och demoralisera kejserliga trupper och över huvud taget störa den kejserliga maktapparaten så att större styrkor måste avdelas från sökandet efter rebel-lernas hemliga flottbas. (Det finns fem olika scenarion till sådana äventyr i det här häftet.) Grupperna uppmanas att inte ge sig i strid med kejserliga trupper om det kan undvikas. Man prioriterar överlevnad. Det är bät-

tre att misslyckas idag men kunna försöka igen i mor-gon, än att bli dödad och aldrig mer kunna göra någon nytta. Eftersom huliganerna har ont om skepp och små chanser att skaffa flera, är det ytterst viktigt att skydda skeppen (och om möjligt undvika att de blir misstänkta som rebellfarkoster).

De flesta av de irreguljära styrkornas operationer är hemliga. Huliganernas skepp är utrustade med flera fal-ska identiteter, vilket även gäller soldaterna och pilo-terna.

ÄVENTYRSSCENARION

Det här avsnittet innehåller utkast eller "scenarion" till flera äventyr i kampanjen Long Shot.

Ett scenario är inte detsamma som ett färdigt äventyr. Det innehåller en idé till en handling, förslag till mål-sättning, hinder, och platser där äventyret kan utspelas. Vi tar också med en del tips om iscensättningen och några lämpliga SLP. För att det ska bli ett komplett äventyr måste du själv fylla i en mängd detaljer, som tex ritningar över byggnader, beskrivningar av utrustning, väder med mera som rollpersonerna träffar på på de olika platserna. Du måste själv rita kartor och ta fram tärningsnoteringar för SLP. Du kan givetvis lägga till helt egna påfund, sidoäventyr och möten. Du skriver själv en dialog som inleder äventyret. Tips om dialoger finns i nästa avsnitt och i grundreglerna.

Som vi redan nämnt är kampanjen Long Shot episo-disk. Det spelar ingen roll i vilken ordning man spelar äventyren, och ingen kombination av äventyr bygger upp handlingen mot en höjdpunkt. Om du hellre vill spela en klimaktisk kampanj kan du börja med att iakttä dina spelares reaktioner efter det första äventyret. Vilka delar av handlingen uppskattade de mest? Kan du ta fasta på det och utveckla just dessa element i de kom-mande äventyren? Kan du tänka ut något som kan inträffa i det sista äventyret, som skulle knyta ihop alla Huliganernas äventyr till ett större sammanhang?

Här är ett exempel. I "Gudakungens prov" (det första scenariot nedan) finns en kejserlig spion som heter Marska. Tänk dig att hon undkommer med livet i behåll från planeten Masterhome, där äventyret utspelas. Då kan rollpersonerna höra talas om henne, eller träffa henne igen, i ett senare äventyr — men nu har hon avancerat inom Hemliga Polisen. Kanske hon lyckas klå rollpersonerna i deras andra möte. Mot slutet av kampanjen kan Marska ha jobbat sig upp till posten som Generalguvernör över hela Fakir-sektorn — och svurit att utplåna Reekeenes Huliganer till varje pris. Kampanjens höjdpunkt kan bli en slutstrid mellan rollperso-nerna och Marska.

Eller också kan kampanjen bli en cirkel som sluts. I det sista äventyret kommer rollpersonerna tillbaka till Masterhome för den slutgiltiga striden mot Imperiet, striden som avgör planetens öde. Det kan vara en bra idé om dina spelare gillade ödlefolket. En annan möjlighet är att låta piraterna från det första avsnittet av "Guda-kungens prov" dyka upp igen då och då. Hela tiden fördärvar de Alliansens rykte med sina stölder, och till sist bestämmer sig rollpersonerna för att spåra dem till deras hemliga gömställe för att slutgiltigt krossa dem. Som du märker kan man använda nästan vad som helst. Möjligheterna är oändliga.

För att visa hur du kan utveckla scenariona till hela äventyr har vi gjort det med "Gudakungens prov". Det är ett litet men fullständigt äventyr som du finner sist i det här häftet. Läs först scenariot här nedan och sedan det färdiga äventyret, så förstår du vad som behövde läggas till för att göra det komplett. Det illustrerar den färg- och detaljrikedom som ligger till grund för ett lyckat speltillfälle i *Stjärnornas Krig — Rollspelet*.

Varje scenario börjar med en restid i hyperrymden. Avstånden är stora i Stjärnornas Krig, och resor tar tid. Men kom ihåg det där med longörer — bry dig inte om att beskriva tid när ingenting händer. Resan från Ta-tooine till Alderaan i den första filmen tog sju dagar, men vi ser bara tio minuter av den tiden: Luke övar med lasersvärdet, Han Solo kommenterar, C3PO spelar holomonster med Chewbacca. Detta får representera vad de höll på med under hela resan. Scenerna bidrar till att visa fram de olika personernas karaktär men tråkar inte ut någon.

Eftersom ett scenario bara är en stomme fattas de flesta detaljer, och många saker som står med är enbart tänkta som förslag. Något som vid första påsynen kan verka som en perfekt historia visar sig ofta innehålla en del tveksamma punkter, där logiken inte stämmer eller där en avgörande händelse visar sig vara svår att spela. Kanske du kommer på en bättre idé än den vi har föreslagit. Som alltid ska du känna dig fri att ändra, utöka och modifiera så att det passar dina behov.

SCENARIO ETT: GUDAKUNGENS PROV

BAKGRUND

Masterhome är en liten och relativt obetydlig planet som ligger en god bit från sektorns huvudsakliga handelsvägar. Den har få naturresurser och en krigisk befolkning med enkel teknologi och en primitiv social struktur. Därför har Masterhome hittills inte uppmärksamats av Imperiet.

Alliansen har brist på materiel och vill sluta ett handelsavtal med folket på Masterhome. De erbjuder sig att förse det Utvalda Folket (den dominerande intelligenta livsformen på Masterhome) med lärare, läkare och ingenjörer i utbyte mot matvaror. Rollpersonerna får i uppdrag att åka till Masterhome och förhandla med planetens härskare, som kallas gudakungen.

AVSNITT ETT: PIRATER

Restid i hyperrymden: 1 vecka

Pirater förklädda till rebeller anfaller före hoppet till hyperrymden.

Målsättning: Resa från basen Stugan till Masterhome. Avskräcka piraterna från att utge sig för att vara rebeller eftersom det ger Alliansen dåligt rykte.

Hinder: Piraterna.

AVSNITT TVÅ: GUDAKUNGENS HOV

Long Shot når fram till Masterhome och går i omloppsbana.

Målsättning: Att ta kontakt med Gudakungen och starta förhandlingar om ett handelsavtal. Erbjuder teknik hjälp i utbyte mot matprodukter.

Rekognoscering: Rollpersonerna kan få mer information om Masterhome genom att bedriva spaning. De kan till exempel:

- Kidnappa eller bevaka eller ta kontakt med en lokalinvånare.
- Landa någonstans och ströva omkring i djungeln.
- Använda Long Shots sensorer.
- Spana på Gudakungens palats.

Order: Long Shot ska gå ned och släppa av gruppen, och sedan omedelbart lyfta och gå i omloppsbana runt Masterhome. Detta för att inte riskera det dyrbara skeppet.

MÖTE MED GUDAKUNGEN

För många år sedan landade ett rymdskepp på en öppen plats nära palatset. En man steg ut och uppgav sig företrädare Alliansen. I själva verket var han en svindlare — ja, det var kaptenen för de pirater som rollpersonerna mötte i avsnitt 1. Han lovade att ge Gudakungen en underbar medicin som skulle skänka evigt liv, men

passade på att råna den kungliga skattkammaren. Sedan smet han i sitt skepp.

När rollpersonerna anländer kommer Gudakungen att verka vänligt inställd mot dem — han har respekt för deras vapen — men under förhandlingarna inträffar en serie underliga händelser som kan tala om för spelarna att något mystiskt är i görningen.

Gudakungen testar sina främmande gäster. Innan han bestämmer vad han ska göra med dem vill han ta reda på så mycket som möjligt. Han iscensätter en rad situationer och händelser som prövar deras hederlighet, deras mod och sanningshalten i deras påståenden om vad rebellerna kan göra för Masterhome. Om rebellerna är tillräckligt ärliga och hjältemodiga kommer han att lita på dem. Om de inte sköter sig kanske han låter kasta dem i fängelsehållorna.

IMPERIET ANLÄNDER

Några dagar senare (SL avgör hur mycket tid som behövs) får de ett meddelande från Siene på Long Shot: en kejserlig skyttel är på väg att landa på Masterhome.

Skytteln går ned på ett fält i närheten av palatset. Dörren öppnas, och ett svart rökmoln väller ut. Efter rökmolnet kommer 30 stormsoldater som bildar en skyddande ring runt skeppet. Gudakungen skickar en emissarie (med en ceremoniell hedersvakt på 20 ödle-män?) för att se vad de vill. När de närmar sig öppnar stormtrupperna eld och dödar emissarien, vakterna och några civila åskådare.

I skytteln som heter *Resurgence* finns den nye generalguvernören över sektorn, Lord Dixon, hans adjutanter, sekreterare och betjänter, den kejserliga spionen Marska, en hedersvakt av stormtrupper samt besättningen.

Resurgence skadades när den gjorde ett oförsiktigt hopp till hyperrymden. Besättningen ska försöka laga skeppet — de kanske inte har några data om Masterhome och väntade sig att hitta en handelsstation eller något annat samhälle där de skulle kunna få tag på reservdelar. I värsta fall kan de göra en nödreparation med de delar som finns ombord.

Om han inte redan har gjort det, så bestämmer sig Gudakungen nu för att hans planet står på rebellernas sida. Hans första åtgärd blir att döda fienderna i skytteln. Han frågar rollpersonerna om de vill hjälpa till.

AVSNITT TRE: ETT DÖDLIGT LITET KRIG

Gudakungen planerar att förintä de kejserliga angriparna som har dödat hans emissarie.

Målsättning: Besegra stormtrupperna och ta generalguvernören (med följe) till fånga.

ATTACK MOT RESURGENCE

Gudakungens plan: Gudakungen tänker ställa upp sina kämpar, marschera ut på fältet och besegra inkräktarna i ärlig strid. Detta är en dålig plan. Om rollpersonerna kommer med invändningar erkänner Gudakungen att

han inte vet något om modern krigföring, och ber dem om råd.

Att leda det Utvalda Folket: En frontalattack är dömd att misslyckas, även om rollpersonerna deltar med sina moderna vapen — åtminstone skulle det bli ytterst kostbart i antal dödade. Stormtrupperna skulle slakta dem, och dessutom har skytteln minst en laserkanon. Den som har kraftförmågor känner sig "mycket obehaglig till mods" inför tanken på ett sådant anfall. För att lyckas måste man vara listig. Rebellererna har en hel planets resurser tillgängliga, men det gäller att lista ut hur man ska använda dem. Här är några möjligheter:

Belägringsutrustning: I palatset finns ett historiskt museum med bland annat en del belägringsmaskiner från den tid då Masterhome var en krigisk plats. Det finns flera ballistor (jättelika armborst som skjuter spjut) och en stor katapult som kan användas för att slunga stenblock eller brinnande olja mot skytteln. Chansen att träffa det man siktar på med de här maskinerna är dock liten.

Avledande manöver: Det Utvalda Folket har en vätska vars lukt lockar fram de stora rovdjuren som kallas "ätare" och gör dem mycket aggressiva. Det är förstås svårt att se till att de går till angrepp mot rätt saker.

Molotovcocktails: Rollpersonerna kan hjälpa lokalbefolkningen att tillverka sådana vapen som går att göra av tillgängliga råvaror, t ex molotovcocktails (oljeflaskor med brinnande trasa i)

Andra resurser: Man kan tillverka drakar och genomföra ett flygangrepp, man kan gräva fallgropar, eller lägga ut en rökridå. Vad som helst som kan framställas på högst två dagar, med de resurser som ett medeltida samhälle kan erbjuda.

INNE I RESURGENCE

Bästa sättet att erövra det kejserliga skeppet är att göra det inifrån. Om rollpersonerna hittar på en någorlunda bra täckmantel, kan de ta sig in i skytteln. Där kan de desarmera skeppets vapen, fånga generalguvernören, och många andra listiga saker.

SLUTET

Strax efter striden återvänder Long Shot till Masterhome, åtföljd av flera X-vingar och en lätt kryssare från Alliansen. Om rebellererna har misslyckats med att erövra skytteln så gör de här skeppen det utan problem. Rebellererna lämnar den tacksamme Gudakungen och hans folk efter att ha fått hederstiteln "biträdande gudlingar".

SCENARIO TVÅ: HETTA

BAKGRUND

Alabash är en ung planet i Fakir-sektorns ytterområde. Större delen av planetens yta är vulkaniskt aktiv, vilket

MASTERHOME

Masterhome är en rätt ung planet som liknar Jorden. Klimatet och terrängen är ganska trevliga, ungefär liknande dem vi har i Sverige fast med något mildare vintrar. Växt- och djurlivet är tåligt och varierat. Bland djuren dominerar reptilerna. Det finns ett slags varelser som kallas "ätare" och är mycket vanliga och mycket farliga. De ser ut som stora, håriga, varmblodiga tyrannosaurus rex.

Enligt rollpersonernas databas är den dominerande intelligenta livsformen ett slags ödlor som kallar sig "det Utvalda Folket". De är humanoida till formen, men har en lång, taggig svans. Deras samhälle är uppdelat på två klasser, "gudlingarna" (adeln) som styr över de "otvättade" (trälar). Över gudlingarna styr Gudakungen. Han är planetens härskare, och den person som rollpersonerna måste träffa.

Uppgifterna i databasen är ungefär hundra år gamla. De innehåller uppgifter om var Gudakungens palats är beläget och det finns även ett översättningsprogram.

Databasen säger också att det Utvalda Folket är mycket krigiska av sig. Gudlingarna, som bor i stora befästa borgar, är ständigt inblandade i blodiga krig, och gudakungen ägnar en stor del av tiden åt att slå ned uppror. Datorn manar till stor försiktighet vid kontakter med dessa varelser.

Rollpersonerna bör lära sig att ta uppgifter som kommer från hundraåriga databaser med en nypa salt. I verkligheten har det Utvalda Folket inte haft några riktiga krig på nästan ett århundrade. Varje vår samlar gudlingarna ihop sitt folk och drar ut i "krig", men dessa härnadsståg har mer karaktären av utflykter där man får tillfälle att klä sig i gamla uniformer och träffa folk från andra platser.

De pompösa titlarna hör också till arvet från en svunnen tid. Titlar som "Gudakungen" är avsedda att förvirra spelarna, men SL bör vara medveten om att de här varelserna är intelligenta och förnuftiga, fast de håller fast vid gammalmodiga traditioner som numera enbart är ceremoniella.

tidigare gjorde det omöjligt att bedriva gruvdrift där. Men nu har detta ändrats.

Rebellspioner i Kejserliga Gruvkommissionen har upptäckt att Imperiet fraktar ut 600 ton högvärdigt alantium (en viktig ingrediens i skroven på moderna rymdskepp) från Alabash varje månad. Rollpersonerna skickas till Alabash för att spionera på verksamheten och om möjligt störa den.

Utrustning: Rollpersonerna får laserpistoler, ammunition, komlänkar, skyddskläder, andningsmasker och 25 termaldetonatorer. Dessutom förses de med förfälskade pass, hemliga koder och identitetskort som anger att de är inspektörer från KGK (kejserliga Gruvkommissionen). Long Shot förses med identitetsmärken som stämmer med rollpersonernas täckmantel.

AVSNITT ETT: EN NÅL I EN OCEAN

Restid i hyperrymden: 2 veckor

Bara en liten kommunikationssatellit finns i omloppsbana runt Alabash. Ett lyckat teknikslag ger vid handen att satelliten används för att kommunicera mellan planetens yta och en annan station som ligger utanför solsystemet.

Den vulkaniska aktiviteten gör det omöjligt att lokalisera gruvan från rymden med sensorer.

Målsättning: Hitta gruvan.

Hinder: Farliga naturförhållanden, eventuella djur på planeten, och själva gruvan.

SPANING

För att ha en chans att hitta gruvan måste skeppet flyga rätt lågt och använda visuell spaning. Efter att ha spanat i timmar över vulkaner, lavafloder, klippblock och rykande slagghögar får rebellerna så småningom syn på något som verkar intressant. Det är ett dike som är 100 meter brett och 10 meter djupt och sträcker sig spikrakt mot horisonten, så långt man kan se.

Diket leder till en svävande plattform som är 500 gånger 500 meter, beväpnad med stora laserkanoner och en liten energisköld. Rollpersonerna kan se att det är något slags gruvbrytnings- och förädlingsanläggning. Fabriken svävar 20 meter ovanför marken, suger upp jord över en 100 meter bred remsa, utviner de värdefulla mineralerna och sprutar ut resten som ett fint damm bakom sig.

Om rebellerna kontaktar fabriken via radio, svarar en artig röst som ber om identifikation, och några ögonblick senare får de rillstånd att landa.

AVSNITT TVÅ: LÅTEN HOPPET FARA...

Landningsplattformen är liten, och rollpersonernas skepp får precis plats. Samma röst som hördes på radion hörs nu ur en högtalare, och uppmanar dem att gå till receptionen.

Just när rollpersonerna har kommit in i byggnaden säger rösten att deras identitetskoder och pass är utgångna och att de kommer att hållas kvar till dess att deras identitet har bekräftats. Det beräknas ta 48 timmar.

Samtidigt fälls en tung pansardörr ned från taket och blockerar vägen tillbaka till skeppet. Rösten beordrar rollpersonerna att stanna i receptionen tills identitetskontroll har genomförts.

Målsättning: Att förstöra fabriken och komma undan med livet i behåll.

FLYKTEN

Rollpersonerna måste först ta sig ut ur receptionen. En detonator kan ordna det. Eller kanske man kan skära upp dörren med ett lasersvärd? Eller kanske en R2-enhet kan ordna saken om den lyckas överlista fabriken dator?

Ett trovärdigt bedrägeri kan också lyckas. Man kan t ex påstå att någon är sjuk och måste ha medicin som

finns på skeppet. Fabriksdatorn är ganska naiv. Men om den märker att man ljugar lär den sig snabbt att misstro det man säger.

Skeppet kan inte ta sig från stationen förrän pansardörren har öppnats, energiskölden har stängts av och kanonerna har förstörts.

FABRIKEN

Fabriken är helautomatisk. Det finns inte en levande själ på den väldiga plattformen, bara en mängd speciella robotar och en extra klyftig kontrollrobot. Förklädnader är verkningslösa — kontrollroboten vet att alla livsformer är inkräktare, hur de än är klädda.

Fabriken består av åtta avdelningar: repulsormotorerna, insugsenhet, process- och lagerenhet, slaggutblåsningsenhet, sköldar och vapensystem, robotverkstad, sensor- och kommunikationsenhet samt kontrollcentral.

Med undantag för kontrollcentralen är alla dessa avdelningar mycket massiva. Kontrollroboten skickar genast iväg reparationsrobotar för att laga eventuella skador. För att åstadkomma varaktig skada måste rollpersonerna förstöra eller programmera om kontrollroboten, eller få motorerna att explodera så att hela plattformen demoleras. Enda sättet att programmera om eller förstöra kontrollroboten är att ta sig till kontrollcentralen.

Kontrollroboten är av fabrikatet Terreene Brainiac. Den är relativt klyftig och styr alla fabriksplattformens funktioner. Den saknar vapen för att skydda sig själv från listiga anfall inifrån, men den kan improvisera.

Rollpersonerna kan tala med datorn via ett flertal terminaler på olika platser i fabriken. Eventuellt kan de använda sina komlänkar. Oavsett vilket, så riskerar de att kontrollroboten får reda på var de befinner sig. Kontrollroboten är hela tiden mycket artig och ber om ursäkt för alla negativa åtgärder — även när den skickar horder av stora kranrobotar för att göra mos av rollpersonerna. Det går inte under några omständigheter att instruera eller lura kontrollroboten att förstöra sig själv.

Så fort den upptäcker att rebellerna har rymt aktiverar kontrollroboten fabriken anti-ohyra-robotar som är beväpnade med små laserpistoler och giftig insektspray. Om den tvingas improvisera anfaller kontrollroboten med reparationsrobotar (beväpnade med svet-saggregat), smörjrobotar och automatiska gaffeltruckar. Andra taktiska möjligheter är att släcka ljuset, manipulera gravitationen, stänga dörrar, aktivera eldsläckarsystem, osv. Så småningom bör dock rollpersonerna ta sig fram till kontrollcentralen eller motorerna.

SLUTSTRIDEN

Innan de kan förstöra fabriken bör rollpersonerna möta en lite svårare motståndare. Är de i maskinrummet kan det vara en jättestor servicerobot med lasersvets, vibroblad och griptänger. Är de i kontrollcentralen kan de råka ut för en ovanligt stor datorreparationsrobot med massor av tentakler, som försöker gripa dem och krama dem till döds.

GUDAKUNGENS PROV:

DIALOG

Använd den här dialogen för att starta äventyret. Spelledaren talar om vem som ska läsa de olika rollerna. Läs dina repliker högt när det blir din tur. Tala som din rollperson skulle göra, och lyssna till vad de andra säger.

START

Rebell 1: Kom an, grön grupp! Kapten Ixthmus gillar inte att vänta!

Rebell 2: Undrar vad han vill den här gången? Tror ni att vi äntligen ska få ett uppdrag?

Rebell 3: Håll tyst! Det får vi ändå veta strax.

SL: Ni kommer upp på kommandobryggan. Kapten Ixthmus, en ithorier, står vänd mot dörren. Hans andrepilot, sullustanern Siene Symm, sitter på sin plats och arbetar med Long Shots reglage.

Rebell 4: Grön grupp anmäler sig, chefen.

SL: Kaptenen sneglar buttert mot er och muttrar något om att tvingas jobba med okunniga rekryter. Han slår om en strömbrytare som aktiverar en holoprojektor. En bild materialiserar sig mitt i rummet.

Rebell 5: (viskar) Det är Lens Reekeene, kommandören själv! Det måste betyda att vi ska få ett uppdrag!

SL (som Lens): "Var hälsade, grön grupp. Jag gratulerar er till att ni klarat av er utbildning. Som ni vet lider Alliansen av en allvarlig brist på råvaror. Därför har vi fått order från högkvarteret att söka efter nya leverantörer av mat och andra produkter. Ert uppdrag är att kontakta ledaren på planeten "Masterhome" och förhandla med honom om inköp av förnödenheter för upproret."

Rebell 6: Masterhome? Jag har läst om den planeten. En grupp spanare var där för 90 år sedan.

Rebell 2: Just det! Det är väl där det bor ett odde-liknande folk som kallar sig "Det Utvalda Folket"?

SL: Holobilden flimrar till, och blir till ett porträtt av Santhou, xenomorfen som är Lens Reekeenes rådgivare.

SL (som Santhou): "Expeditionen till Masterhome, den enda som någonsin besökt planeten, rapporterade att det Utvalda Folket var en art av teknologiskt primitiva odde-liknande varelser. De var ytterst blodtörstiga och levde i ett feodalt samhälle. Imperiet har länge struntat i Masterhome, men det har vi inte råd att göra. Alla möjligheter måste undersökas."

Rebell 1: Jag har också läst mina läxor. Om jag

minns rätt kallades planetens härskare "Gudakungen", och den där spaningsexpeditionen hade massor av problem med fientlig lokalbefolkning.

Rebell 3: Underbart! Det här låter bättre och bättre.

SL (som Santhou): "Ni har rätt att erbjuda utbyte av teknologi mot mat. Vi kan förse dem med läkare, lärare och ingenjörer, men inte med vapen."

Rebell 4: Vi ska alltså åka dit, vara snälla mot härskaren och se om det leder till några kontakter som går att utveckla?

Rebell 2: Vi kanske kan få det Utvalda Folket att gå med i Alliansen!

Rebell 6: Jag tycker det låter som en ren chansning.

SL (som Santhou): "Kapten Ixthmus har vägen till Masterhome i sin navdator, och er dator har försetts med kartor över planetens yta. Vi har också gett er flera språkband, och skeppets förråd är stuvade med den utrustning ni behöver. Kom ihåg att det är vi som är de goda. Inga hotelser, ingen utpressning, inga falska förespeglningar. Förhoppningsvis inget dödande heller, om det inte är absolut nödvändigt för att rädda ert skepp och era liv. Må Kraften vara med er."

Holoprojektorn stängs av.

Rebell 5: Hur ska vi hantera det här? Jag tror vi kommer att behöva massor av stil och finess.

Rebell 2: I så fall kan du inte få följa med! Ska vi kolla in terrängen och se om något har ändrat sig jämfört med kartorna? Det har ju gått 90 år.

SL: Plötsligt ljuder larmsignalen genom Long Shots högtalare.

Rebell 3: Vad är det som händer?

SL (som Siene Symm): "Inkräktare närmar sig ur hyperrymden."

Rebell 1: Den är på väg rakt mot oss!

Rebell 4: Två minuter tills de är inom skotthåll skulle jag tro. Inte en chans att vi hinner hoppa härifrån innan dess.

Rebell 5: Underbart! Pris ske Imperiet! Hur ska vi nånsin kunna åstadkomma något när vi ideligen blir avbrutna?

SL (som Siene): "Stridsstationer, alla!"

Rebell 6: Stridsstationer? På en lyxjakt? Jag har en obehaglig föraning om det här!

HULIGANERNA

LENS REEKEENE

Rebellgeneral, ledare för Huliganerna
Formulärtyp: legosoldat, människa, kvinna

Utseende: 55 år gammal, 160 cm lång, ser ut som ett klumpigt, argsint och surt affärsbiträde. Hår och hud är latinskt mörka men ögonen är klarblå. Hon bär vanliga arbetskläder och är alltid beväpnad med en laserpistol vid vänstra höften och en vibrokniv i stövelskaftet.

Tärningsnoteringar: SMI 3T+2, BIL 2T+2, MEK 2T+2, ITF 2T+1, STY 3T+2, TEK 3T

Färdigheter: Ledarskap 7T, i övrigt: bestäm efter behov.

Tal: Lens talar elegant och med auktoritet, hennes sätt är inte alls som man skulle vänta sig av hennes utseende.

Mål: Hämd på Imperiet för att de förintat hennes trupp av legosoldater, skyddar huliganerna så långt det är förenligt med hämndmotivet.

Bakgrund: För femton år sedan förde Lens befäl över ett kompani legosoldater i garnisonstjänst åt Sartran-bolaget. När Sartran upplöstes av Imperiet på grund av olaglig verksamhet, fängslades legosoldaterna på falska anklagelser om delaktighet och konspiration. Lens släpptes för tre år sedan, upptäckte att de flesta av hennes underlydande hade dött i fängelset, och gick med i upproret. Lens har gjort huliganerna till en av de effektivaste irreguljära enheterna i Alliansen. Hennes enda brist är en tendens att ta för stora risker. Lens är kylig och formell mot alla utom sin man.

MIKKA REEKEENE

Vice befälhavare över Huliganerna och deras chefsingenjör, make till Lens

Formulärtyp: laglös, människa, man

Utseende: 60 år gammal men ser yngre ut. Längd 170 cm. Mörk hy. Något överviktig men inte direkt fet. Kläder: mekanikeroverall med fickorna fulla av verktyg och komponenter som då och då ramlar ur.

Tärningsnoteringar: SMI 4T, BIL 3T, MEK 2T+2, ITF 2T, STY 3T+1, TEK 3T

Tal: När han blir upphetsad händer det att Mikka övergår till en grov dialekt som ingen förstår. Han är en av de mycket få människor som verkligen kan tala Wookiee-språket.

Mål: Att skydda sin hustru, att hjälpa upproret, att uppfinna den bästa hyperalternativen i galaxen.

Bakgrund: Förut arbetade Mikka som ingenjör hos Sartran-bolaget. När Imperiet stängde företaget sattes han i fängelse. Där träffade han Lens och gifte sig med henne. Han hade tur och

råkade bli frisläppt genom ett byråkratiskt misstag, och lyckades genom hårt arbete köpa ut sin fru ur fängelset.

Mikka har gått med i upproret därför att hans fru gjorde det. Själv är han inte intresserad av politik.

SANTHOU LAZITH'CHIKA

Formulärtyp: Xenomorf mystiker, manlig, okänd art

Utseende: Längd 200 cm, mycket smal, humanoid med en extra led på varje ben och mycket stora ögon. Grå hud som får honom att se död ut, låg kroppstemperatur. Går alltid klädd i en lång svart rock.

Tärningsnoteringar: SMI 2T+1, BIL 3T+1, MEK 2T, ITF 2T+1, STY 3T, TEK 2T

Kraftfärdigheter: Kon: 2T, Var: 2T, För: 2T

Färdigheter: Bluff 7T, övriga: modifiera efter behov.

Tal: Santhou talar sakta, med ett tonläge som gör att han alltid låter deprimerad. Egentligen är han inte alls sådan, utan tvärtom varmhjärtad och humoristisk.

Mål: Befria universum från Kraftens mörka sida.

Bakgrund: Ingen vet särskilt mycket om Santhou, varifrån han kommer eller hur han kommit hit. Trots att han färdats runt galaxen i över 200 år har man aldrig mött någon annan av hans art. Han vill inte tala om sig själv eller sitt folk. Liksom många mystiker i dessa svåra tider, gömmer Santhou sin verkliga styrka bakom en spelad fasad. Han vet att människorna tycker att hans utseende gränsar till det makabra, och har därför lagt sig till med en överdrivet högtidlig, gravallvarlig och pessimistisk stil — ungefär som man tänker sig en begravningsentreprenör i en dålig film. Många människor finner honom skrämmande. Men det är svårt för Santhou att dölja att han egentligen har både humor och värme. Inte ens Lens vet varför han deltar i upproret. Trots det har hon lärt sig att uppskatta honom, och Santhou är hennes främste rådgivare vid sidan av Mikka.

BAKKI SOURTHOL

Chef för röd grupp

Formulärtyp: Våghalsig pilot, människa, man.

Utseende: Ung, lång, ljushårig och snygg. Bakki är en typisk pilot.

Tärningsnoteringar: SMI 3T, BIL 2T, MEK 4T, ITF 3T, STY 3T, TEK 3T

Färdigheter: Pilot 6T, andra: modifiera efter behov.

Tal: Entusiastiskt och avväpnande. Skrattar mycket.

Mål: Att bli den bäste piloten i upproret. Att imponera på kvinnor.

Bakgrund: Bakki gick med i upproret

sedan han nekats inträde i Akademien på grund av hans fars politiska åsikter. Det bästa han vet är att flyga och nästan allt annat tycker han är tråkigt (utom möjligen kvinnor). Han är intelligent, gladlynt, vänlig, orädd och lätt att tycka om (utom för dem som är avundssjuka på honom). Om han inte var pilot i Alliansen skulle han nog vara filmstjärna.

KAPTEN HARK'R

Förrådschef

Formulärtyp: Smugglare, noehonier, man

Utseende: Kort och grön med fyra armar och stora flugliknande ögon. Han verkar något fet för att vara noehonier.

Tärningsnoteringar: SMI 3T+1, BIL 2T+1, MEK 3T+2, ITF 3T, STY 3T, TEK 2T+2

Färdigheter: Köpslå 5T, övriga: modifiera efter behov.

Tal: Hark'r talar som en gammaldags engelsk gentleman, mycket sirligt och kryddat med uttryck som "min gode man", "gamle gosse", och "kära vänner". Det låter inte som en spelad attityd utan helt uppriktigt.

Bakgrund: Hark'r var förut handelsman, men hade oturen att råka passera alldeles intill Stugan, där han genast blev infångad. Av rädsla för att han skulle sälja information om rebellerna till Imperiet ställde Lens honom inför ett val: antingen att tillbringa resten av kriget på en primitiv planet utan rymdtrafik eller rymdkommunikationer, eller stanna i Stugan. Eftersom Hark'r antog att chanserna att kunna fly var något bättre i rymden valde han att stanna i Stugan. Snart upptäckte Lens att Hark'r är en begåvad administratör, och satte honom som chef över Huliganernas förråd och lager. Hon bevakar honom noga, och han är livrädd för henne. Han försöker ofta muta rollpersonerna att smuggla med honom bort från basen.

GUDAKUNGENS PROV

Här följer beskrivningar av alla viktiga-re SLP i äventyret "Gudakungens prov".

MARTINETTE

KAPTEN JAYHAWK

Piraternas kapten

Formulärtyp: Pirat, människa, man

Grundegenskaper: SMI 3T+2, BIL 2T, MEK 3T+2, ITF 3T, STY 2T+2, TEK 3T

Färdigheter: Svärd 4T, Fixare 3T, Pilot 5T, Bluff 3T+2

Personlighet: Piratkapten, kall, hänsynslös, elak.

Utrustning: Sabel (skada: STY+1T), laserpistol (skada: 4T), komlänk

MIRTHEN

Styrman på piraternas skepp

Formulärtyp: Quarren, man

Grundegenskaper: SMI 1T+1, BIL 2T, MEK 1T+1, ITF 3T, STY 2T, TEK 2T+1

Färdigheter: Parera slag 3T+1, Artilleri 3T+1, Hazardspel 4T, Söka 4T, Slagsmål 3T.

Personlighet: Andreman ombord, våldsam, blodtörstig, rätt korkad

Utrustning: Laserpistol (skada: 4T), komlänk, 2 pinnar Skit-it (narkotika)

ÖVRIGA PIRATER (6 ST)

Formulärtyp: Människor, män och kvinnor

Grundegenskaper: STY 3T, alla andra egenskaper 2T

Färdigheter: Slagsmål 3T+2

Personlighet: Typiska rymdskurkar

Utrustning: Laserpistol (skada: 4T), komlänk

MASTERHOME

TYPISKA OTVÄTTADE (BÖNDER)

Formulärtyp: Utvalda Folket, män och kvinnor

Grundegenskaper: SMI 2T, BIL 2T, MEK 1T, ITF 3T, STY 3T, TEK 1T

Färdigheter: Klubba 2T+2, Parera slag 2T+2, Fixare 3T, Köpslå 3T+1, Hazardspel 3T+2, Lyfta 4T, Tålighet 4T.

Personlighet: Vänliga, gladlynta

Utrustning: Klubba (skada: STY+1T), diverse lantbruksgrejor

TYPISK GUDLING

Formulärtyp: Adliga män och kvinnor av Utvalda Folket

Grundegenskaper: SMI 2T, BIL 3T, MEK 1T, ITF 3T, STY 2T, TEK 1T

Färdigheter: Svärd 3T, Parera slag 3T, Hazardspel 4T

Personlighet: Vänliga, gladlynta, inte dumma

Utrustning: Svärd (skada: STY+1T), diverse adlig utrustning

GUDAKUNGEN

Formulärtyp: Härskare över Utvalda Folket, man

Grundegenskaper: SMI 2T+2, BIL 3T+1, MEK 2T, ITF 3T+2, STY 4T, TEK 2T+1

Färdigheter: Svärd 3T+2, Parera slag 3T+2, Byråkrati 4T+1, Köpslå 4T+2, Ledarskap 4T+2, Bluff 5T, Hazardspel 4T, Slagsmål 5T

Personlighet: Konung av det Utvalda Folket, vänlig, mycket intelligent

Utrustning: Svärd (skada: STY+1T), krona

VARELSER

ÄTARE

Beskrivning: Våldigt, dinosaurliknande djur, som en noshörning med långa ben och stora huggtänder. Attraheras av griffkött.

Grundegenskaper: SMI 3T, STY 7T

Färdigheter: Bett 4T

Anfall: Bett (Skada: 7T)

Förflyttning: 2T

LIKKA

Beskrivning: Utvalda Folkets riddjur. Långbent krokodil. Lömsk, kontrolleras med tömmar som fästs vid djurets ögonlock.

Grundegenskaper: SMI 2T, STY 4T

Färdigheter: Bett 1T

Anfall: Bett (skada: 4T+1)

Förflyttning: 2T+2

RESURGENCE

KAPTEN GORGI

Formulärtyp: Människa, standardtyp, man

Grundegenskaper: MEK 3T, TEK 3T, övriga egenskaper 2T

Färdigheter: Laservapen 2T+2, Parera slag 3T, Ducka 2T+2, Astrogation 3T+1, Pilot 4T, Ledarskap 2T+2, Hazardspel 3T, Slagsmål 3T

Personlighet: Skeppet är det viktigaste som finns

Utrustning: Laserpistol (skada: 4T), komlänk

HAL (STYRMAN)

Formulärtyp: Människa, standardtyp, man

Grundegenskaper: SMI 3T, STY 3T, övriga egenskaper 2T

Färdigheter: Laservapen 3T+1, Ducka 4T, Skeppsartilleri 3T, Pilot 2T+2, Reparera rymdskepp 3T, Slagsmål 3T

Personlighet: Lojal mot kaptenen, lyder dennes order

Utrustning: Laserpistol (skada: 4T)

LÖJTNANT MISTRAN

Formulärtyp: Stormsoldat, officer, man

Grundegenskaper: SMI 3T, STY 2T, alla andra 2T

Färdigheter: Laservapen 5T, Pareraslag 4T, Ducka 4T, Ledarskap 3T

Personlighet: Smart, kall, mycket målmedveten, längtar efter ära och berömmelse

Utrustning: Tung laserpistol (skada: 5T)

SERGEANTER (2 ST)

Formulärtyp: Stormsoldater, officerare, män

Grundegenskaper*: SMI 1T, STY 3T, alla andra 2T

Färdigheter*: Laservapen 3T+2, Parera slag 3T+2, Ducka 3T+1, Slagsmål 4T+2

Personlighet: Mistrans kreatur, lojala men fantasilösa

Utrustning: Lasergevär (skada: 5T)

STORMSOLDATER (40 ST)

Formulärtyp: Stormsoldater, standard

Grundegenskaper*: SMI 1T, STY 3T, alla andra 2T

Färdigheter*: Laservapen 3T, Parera slag 3T, Ducka 3T

Personlighet: Standardutgåva av Imperiets kanonmat

Utrustning: Laserpistoler (36), laserpistoler och lasergevär (4)

GENERALGUVERNÖR LORD DIXTON

Formulärtyp: Människa, standardtyp, man

Grundegenskaper: SMI 2T BIL 2T MEK 2T ITF 3T STY 2T TEK 2T

Färdigheter: Byråkrati 4T, Kulturkännedom 3T, Köpslå 3T+2

Personlighet: Feg skrythals, talar mycket men vågar lite

Utrustning: Dyrbara kläder, giftring (skada: 1T+bedövning)

MARSKA

Formulärtyp: Människa, standardtyp, kvinna

Grundegenskaper: SMI 2T BIL 2T MEK 2T ITF 3T STY 2T TEK 2T

Färdigheter: Vibroblad 3T, Laservapen 2T+2, Ducka 3T+2, Parera slag 3T, Bluff 4T, Säkerhetssystem 3T+2

Personlighet: Dixtons "sekreterare", egentligen spion åt kejsaren, låtsas vara korkad, i verkligheten mycket intelligent och fanatiskt lojal mot kejsaren.

Utrustning: Vibroblad (skada: STY+1T+2, liten laserpistol (skada: 3T+1))

LIN OCH PERSPIK

(Dixtons sekreterare)

Formulärtyp: Människa, standardtyp, män

Grundegenskaper: SMI 2T BIL 2T MEK 2T ITF 2T STY 2T TEK 2T

Färdigheter: Byråkrati 4T, Språk 3T

Personlighet: Intetsägande byråkrater, icke-stridande

Utrustning: Bärbara datorer

PFISTAK OCH LANCOLN

(Dixtons livvakter)

Formulärtyp: Människa, standardtyp, män

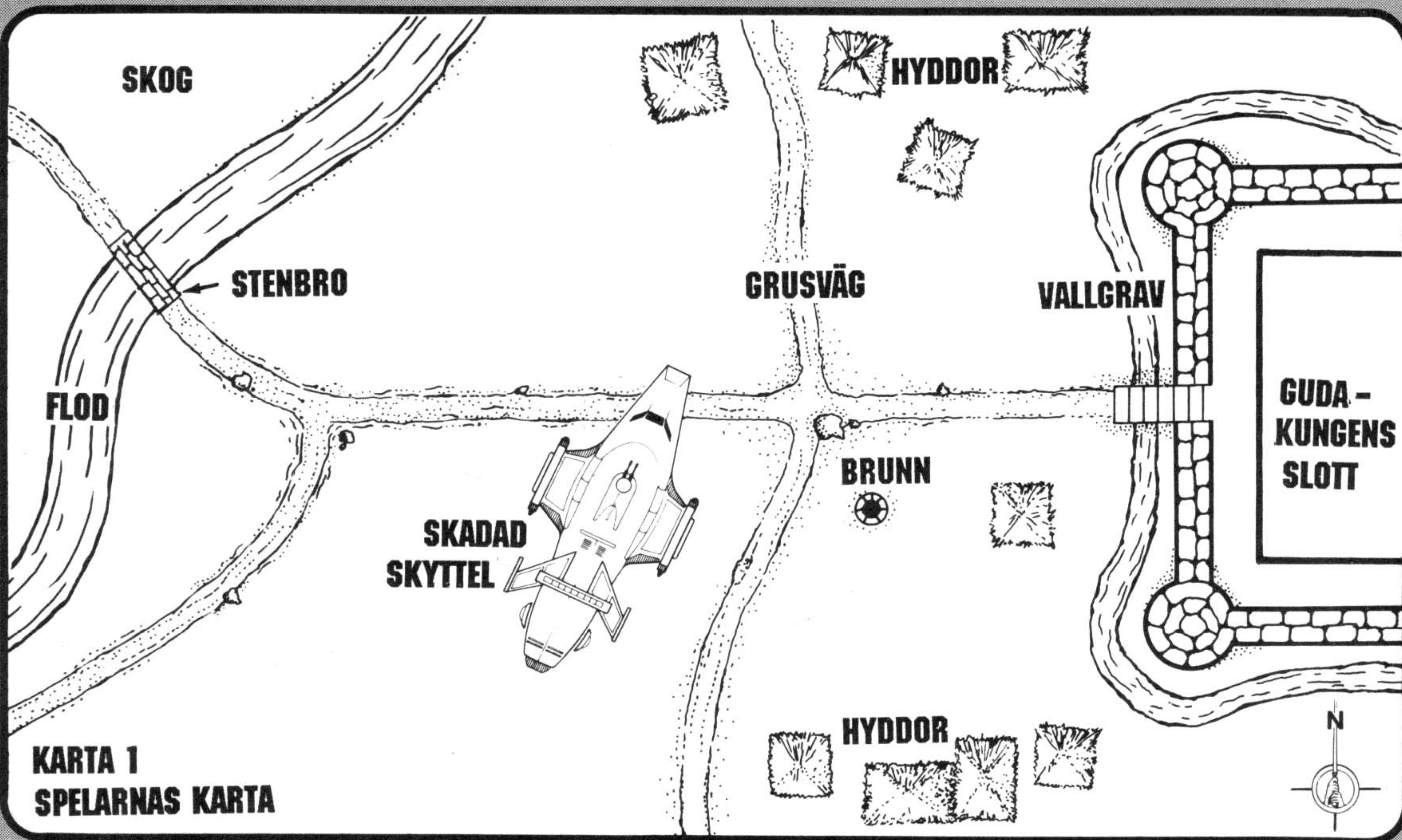
Grundegenskaper: SMI 3T BIL 2T MEK 2T ITF 2T STY 3T TEK 2T

Färdigheter: Laservapen 3T, Parera slag 3T+2, Hazardspel 3T, Säkerhetssystem 2T+2, Slagsmål 4T

Personlighet: Benknäckare, görsitt jobb men ger sig inför övermäktiga motståndare.

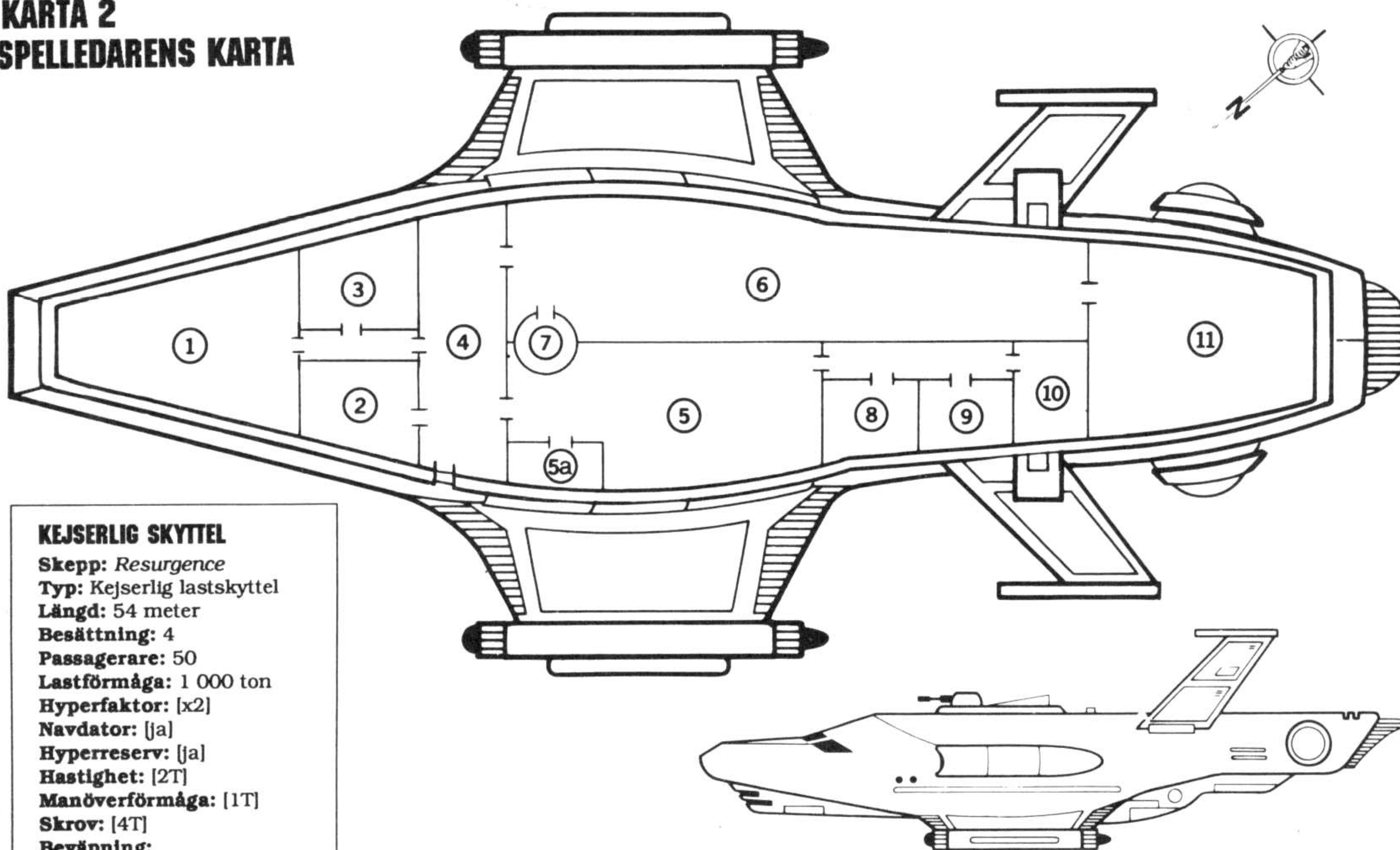
Utrustning: Laserpistol (skada: 4T)

* Siffrorna inkluderar modifikation för rustning.



**KARTA 1
SPELARNAS KARTA**

**KARTA 2
SPELLEDARENS KARTA**



KEJSERLIG SKYTTEL

Skepp: *Resurgence*
Typ: Kejserlig lastskytte
Längd: 54 meter
Besättning: 4
Passagerare: 50
Lastförmåga: 1 000 ton
Hyperfaktor: [x2]
Navdator: [ja]
Hyperreserv: [ja]
Hastighet: [2T]
Manöverförmåga: [1T]
Skrov: [4T]
Beväpning:
 Tung laserkanon
 Eldledning: [2T]
 Total skada: [6T]
Energisköldar: [2T]

SCENARIO 3: ANFALL MOT STATION M13

BAKGRUND

Imperiet har installerat en ny utpost som är utrustad för att reparera och tanka rymdskepp. Den är belägen på planeten Mycroft och kallas M13. Rollpersonernas uppdrag är att störa stationens verksamhet, ta fångar som kan förhöras, stjäla förråd och vapen, och om möjligt förstöra hela anläggningen.

Rollpersonerna får en beskrivning av planeten Mycroft, en karta över utpostens omgivning, och en förteckning över den personal och utrustning som man misstänker finns vid M13. Deras uppdrag ingår i en större operation kallad "Betalningen" där flera mål kommer att angripas samtidigt.

En del av Betalningen består i ett större frontalan- grepp på en kejserlig rymdbas i ett annat solsystem. Detta bör dra till sig fiendens eld och binda upp så pass många TIE att imperiet inte kan skicka förstärkningar till M13 på åtminstone tre dagar.

Lens säger åt rebellerna att slå till hårt, göra så mycket skada de kan, och försvinna efter två dagar.

Utrustning: Rollpersonerna får laserpistoler och ammunition, bränsle till skeppet, kamouflagedräkter, komlänkar, makrokikare, ett dussin granater, och (om SL så önskar) ett tyngre vapen. Det finns inte mycket utrustning kvar för just det här uppdraget eftersom Operation Betalningen anstränger Huliganernas resurser till det yttersta. Rebellerna får också order att hålla utkik efter medicinsk utrustning, energipatroner till laservapen och alternatorer till repulsormotorer.

AVSNITT ETT: STRESS PÅ MYCROFT

Restid i hyperrymden: 1 vecka

Ett fel i hypermotorerna försenar rollpersonerna, så att de bara har 24 timmar på sig att förbereda attacken?

Långdistanssensorer visar att en kejserlig fregatt ligger i omloppsbanan runt målet.

Målsättning: Att rekognoscera utpost M13, kontrollera kartorna, se efter vilka personal- och materielresurser som finns på utposten, lära sig vakrutinerna och planera anfallet.

REKOGNOSERING

Utposten är avsedd att ge service åt kejserliga forsknings- och patrullskepp i utkanten av Fakir-sektorn. Den kan enbart betjäna sådana skepp som kan landa på planeten där det finns plats för 12 TIE, sex ensitsiga spaningsskepp eller två patrullskepp av korvettstorlek. Förutom bränsle och förråd finns mellan 25 och 30 mekaniker, läkare, administratörer och underhållspersonal ständigt förlagda vid utposten. Besättningar på

kejserliga skepp kan också finnas där medan ett skepp genomgår reparationer, och någon enstaka civilperson kan också finnas.

Utposten bevakas av 20 stormsoldater beväpnade med tunga lasergevär. Blir utposten angripen tar underhållspersonalen fram vapen och hjälper till med försvaret. Administratörerna och mekanikerna saknar däremot all stridsträning och tenderar att gripas av panik under eld.

Stormtrupperna har tre landfräsare med laservapen och flera spaningsrobotar. Utposten omges av ett elektriskt stängsel med lågspänning, mer avsett för att hålla rovdjur borta än för att hindra angripare.

I utpostens förrådslokaler finns flera dussin laserpistoler och gevär, ammunition, reservdelar till rymdskepp, mat och en hel del andra varor som Huliganerna behöver.

TRUBBEL

Om rollpersonerna är försiktiga blir det inte så mycket strider i det här avsnittet. Är de dumma nog att låta utposten få veta att de finns i närheten resulterar det i förstärkt bevakning, flygpatrullering osv, som nästan gör uppdraget ogenomförbart. Om de åstadkommer dödsfall eller skadegörelse innan TIE-skeppen ger sig av måste de få dem att se ut som olyckshändelser.

Om inte rebellerna har klantat till det för sig ordentligt, ger sig TIE-skeppen av tidigt på andra dagens morgon. De försvinner ut ur planetens atmosfär till den väntande fregatten som tar ombord dem och genast hoppar till hyperrymden.

AVSNITT TVÅ: ATTACK

Det är omöjligt att förutse hur spelarna väljer att angripa situationen. Befälhavaren har dock fastställt vissa rutiner för att skydda basen mot angrepp.

Läge 1: Normalläge. Två stormsoldater patrullerar utmed det elektriska stängslet, två bevakar kommandocentralen och kraftaggregaten, två finns vid förråden och tio är lediga. Inga restriktioner av personalens rörelsefrihet.

Läge 2: Beredskapsläge, larm utlöst/stormsoldat saknad/annan ovanlig situation. Samma som Läge 1, men fem lediga soldater kallas in och sänds att undersöka. Befälhavaren beger sig till centralen, om han inte redan var där. Inga restriktioner av personalens rörelsefrihet.

Läge 3: Basen angripen. Alla lediga stormsoldater samlas i kommandocentralen och beordras att försvara strategiska platser eller gå till motangrepp. De yttre vakterna drar sig tillbaka till landningsplatsen. All personal förses med laserpistoler och beordras att försvara sina poster.

Läge 4: Basen på väg att falla. Om landningsplatsen är säker och innehåller ett flygdugligt skepp beger sig alla utom stormtrupperna dit. Om landningsplatsen är angripen eller oanvändbar tar personalen med sig över-

MYCROFT

Mycroft är en planet som liknar Jorden, med stora variationer i klimat, terrängtyper och växtlighet. Här finns allt från frusna polarområden till heta öknar.

Utposten ligger i ett område med låga, skogklädda berg. Det är vinter. Inga intelligenta livsformer finns i området. Däremot finns flera arter av stora djur i skogen. Bland annat finns ett djur som ser ut som en björn, fast med grönfläckig päls och tvättbjörnsliknande huvud, och stora köttätande flygödlor med 25 cm långa giftiga huggtänder. Båda dessa rovdjur är utsvultna under vintern och kan vålla problem.

levnadsutrustning och flyr ut i skogen. Befälhavaren slår på anläggningens självförintelsemekanism och försöker fly. Stormtrupperna täcker reträtten.

SCENARIO 4: PLANEN

BAKGRUND

För flera veckor sedan kom Alliansen över ritningarna till en kejserlig kommunikationscentral som ligger i en topphemlig militär anläggning alldeles utanför staden Takari på planeten Iyuta. Genom att analysera ritningarna har man funnit centralens svaga punkt: den är byggd ovanpå ett gammalt avloppssystem.

Lens tror att det skulle vara möjligt att placera känslig avlyssningsutrustning under kommunikationscentralen.

Eftersom viktiga regeringsbyggnader och administrativa centra finns på planeten bevakas den relativt noga av stridsskepp och spionsatelliter. Därför måste rollpersonerna ta sig dit med hjälp av falska identiteter.

De ska ta kontakt med Chilla, en rebellspion som är drinkblanderska på en bar som kallas Rostiga Hinken. Hon ska förse dem med ytterligare information och hjälpa dem ta sig till avloppssystemet.

Utrustning: Rollpersonerna får laserpistoler, ammunition, komlänkar, lysstavar, 5000 Kejserliga Krediter, en tröghetsspårare och en känslig avlyssningsapparat som är stor som en resväska. Skeppet tankas och förråden fylls på. De får identitetskort som stämmer med deras täckmantel.

AVSNITT ETT: HEMLIGA ESKAPADER

Restid i hyperrymden: 5,7 dagar

Målsättning: Hitta på en bra täckmantel, ta sig till Rostiga Hinken och hitta Chilla.

Hinder: Kejserlig tullinspektör, en mötesplats som inte finns, bråkiga kejserliga marinsoldater, eventuellt fängelsestraff, hemligt bedrägeri.

RYMDHAMNEN

Tullen vid rymdhamnen på Iyuta söker igenom Long Shot noga, på jakt efter smuggelgoods. Om de inte hittar något tror de på rollpersonernas täckmantel (om den inte är mycket osannolik). Skeppsdockorna är i dåligt skick men det kostar dryga pengar att ha sitt skepp i dem. Rollpersonerna uppmanas att hålla sig inom stadens område.

STADEN

Takari är en liten stad på en underutvecklad planet. Liksom i alla sådana städer där det finns få bofasta men relativt många på tillfälligt besök eller genomresa, är priserna på mat och bostäder hutlösa.

"Rostiga Hinken" brann ned för en vecka sedan. Om man frågar efter Chilla får man veta att hon jobbar "nånstans nere på stritan".

Stritan är en del av Varkgatan där det finns ungefär sju barer fyllda med uttråkade kejserliga marinsoldater som inte har någon annanstans att spendera sina pengar.

Marinsoldaterna gillar inte utbölingar som kommer in på deras område och ställer frågor. För att få dem att samarbeta (och undvika bråk) måste rollpersonerna muta dem eller imponera på dem. Kanske ställa upp i en armbrytningstävling, ett hazardspel eller liknande. Misslyckas de med att vinna marinsoldaternas respekt, så blir det slagsmål. Snart kommer militärpolisen och arresterar alla.

Blir rollpersonerna arresterade för något så trivialt som ett krogslagsmål kan de klara sig undan med böter. (Grips de för mord eller resande av livsfarligt vapen, blir det svårare att klara sig. De måste kanske genomgå svåra förhör? Eller skickas till kryddgruvorna på Kessel? Då är det dags att byta äventyr.)

Så småningom hittar rollpersonerna Chilla i en liten bar som heter "Stora Steget". Av henne får de väganvisningar, riddjur för att ta sig till kloaksystemets ingång (fordon kan inte användas eftersom de skulle synas på Imperiets sensorer), och en gammal översiktskarta över de underjordiska gångarna. Chilla kan inte följa med själv, det skulle innebära risk för att hon avslöjades om hon försvann från jobbet?

Rollpersonerna kan träffa på naturliga faror (djur?) under färden till avloppssystemet, men konstigt nog möter de inga kejserliga patruller.

AVSNITT TVÅ: DET BRÄNNES

Rollpersonerna tar sig in i avloppet, placerar ut sin apparat och upptäcker bedrägeriet.

Målsättning: Inse att hela uppdraget är en komplott mot Alliansen, hitta på ett sätt att ändå få det att gynna upproret.

Hinder: Varelsor i avloppssystemet, andra hinder beroende på imperiets planer.

UNDER MARKEN

De gamla kloaksystemen på Iyuta är farliga platser, befolkade av diverse tentakelförsedda monster och fjälliga humanoida typer med stora ögon och vassa tänder. Platsen där rollpersonerna ska placera avlyssningsapparaten ligger flera kilometer in från öppningen, och de kan råka ut för ras, lera, hungriga djur och varelser osv. Vad som än händer möter de i alla fall inga kejserliga trupper, och de ser inte till någon bevakningssutrustning. Utplaceringen av apparaturen går bra.

BLÅSNINGEN

På väg ut ur kloakerna snavar rollpersonerna över (eller, om de har blivit vänner med kloakernas invånare, blir de visade till) liket av en kvinna av samma storlek som den de känner som Chilla. I leran bredvid kroppen hittar de en liten komlänk-inspelare.

Apparaten visar sig innehålla ett kodat meddelande (rebellkod). Ett lätt slag för BIL behövs för att deschiffrera. Anteckningarna lyder: "Avslöjad. Imp jagar. Sårad. Se upp dubbelagent! Gömmer mig i kloak. Leve Huliganerna. Chil" Inspelningen tar plötsligt slut.

Spelarna bör nu förstå att hela uppdraget grundas på en kejserlig bluff. Kanske imperiet tänker hoppa på rebellerna när de kommer ut ur kloakerna? Eller förfölja Long Shot tillbaka till Stugan? Eller mata Alliansen med falska uppgifter genom avlyssningsapparaten?

Du måste bestämma vad Imperiet försöker göra. Vi tycker att det intressantaste för Imperiet måste vara att hitta Huliganernas bas. Om detta är deras mål försöker de inte fånga eller döda rebellerna, utan placerar kanske en spårsändare på Long Shot och försöker följa dem till Stugan.

HÖJDPUNKTEN

Från det att de hittar Chilla beror handlingen på vad rollpersonerna gör och vilka mål Imperiet har. Om det finns stormtrupper gömda vid ingången till kloakerna, kanske rebellerna kan klara sig undan genom att få hjälp från vänligt sinnade kloakinnevånare. De kan hitta en alternativ utgång och smyga sig på bakhållet bakifrån, eller ta sig tillbaka till sitt skepp och fly.

Om Imperiet vill spåra rebellernas bas kommer de inte att göra något som kan få rebellerna att ana ugglor i mossen. Men de kommer att ha ett snabbt skepp redo för att ta upp jakten. Eventuella spårsändare på rollpersonernas skepp riskerar givetvis att avslöjas, beroende på vad rebellerna gör. Kanske de kan utnyttja vetskapen om en spårsändare till att leda de kejserliga i en "lustiger dans" runt galaxen?

Rollpersonerna kanske försöker ge igen för att de blivit lurade, t ex genom att anfalla den kejserliga kommunikationscentralen? Eller fånga den kejserliga spionen som gav sig ut för att vara Chilla? Lägga en stortidsinställd sprängladdning i kloaken, i stället för avlyssningsapparaten? Väl i rymden kan Long Shot undvika eller förstöra eventuella förföljare, och bege sig hem.

SCENARIO 5: LENS REEKEENE SAKNAS

BAKGRUND

Rollpersonerna skickas att bedriva signalspaning mot (den återuppbyggda) kejserliga kommunikationscentralen på Iyuta. De ska använda en nykonstruerad långdistansscanner/avkodare. Eftersom det är mycket möjligt att kommunikationscentralen kan höra deras sändningar har de order att iaktta radiotystnad och skicka rapporter till Stugan en gång i veckan. Rapporterna ska skickas genom hyperrymden med hjälp av en särskild sondrobot som innehåller Stugans hemliga position och kan ta sig dit.

Utrustning: Eftersom rollpersonerna befinner sig på ett rutinuppdrag och man inte väntar sig strid får de bara laserpistoler, ammunition, bränsle, mat och några extra holokuber med underhållning. De får också en särskild kommunikationsrobot, en något högdragen personlighet vid namn UP-O5 (Upe-Ofem).

AVSNITT ETT: HÖR DU VAD JAG HÖR?

Ett urtråkigt uppdrag blir plötsligt livshotande när rollpersonerna uppfattar ett oroande meddelande: Lens Reekeene har tagits tillfånga!

Målsättning: Rekognoscera Lens fängelse och hitta på en plan för att befria henne.

Hinder: En stjärna som hotar att explodera, ett TIE-jaktskepp, ett tungt lasergevär.

MJUKSTART

Radion får bara in vardagliga meddelanden och trafiken är gles. Det verkar som om inget av intresse pågår i sektorn. Rollpersonerna skickar pliktskyldigt iväg sondroboten med rapport om skördeprognoserna på planeten Lorimax, att två nya skepp av Thran-klass anlänt till Fakirsektorns flotta och att Imperiet övergivit sin garnison på Flankers.

Flera veckor går. Bygg på rollpersonernas personligheter. De spelar sabacc och förlorar miljoner låtsaskrediter till Symm. Kapten Ixthmus håller föredrag om vikten av att hålla sig vördnadsfull i strid, och så slår katastrofen till.

JAG HAR EN OBEHAGLIG KÄNSLA...

En kort tid efter att rollpersonerna skickat iväg sondroboten på dess fyra dagar långa resa hem till Stugan och tillbaka, med veckans nyheter, landar en kejserlig sond alldeles vid kommunikationscentralen. Ett prioriterat meddelande går ut till den kejserliga kryssaren som ligger i omloppsbanan runt Iyuta. När man deschiffrerat det lyder det:

"Viktigt meddelande: Lens Reekeene, ledare för

VAD SOM HAR HÄNT

Lens överförs av ett kejserligt patrullskepp när hon var på väg till ett hemligt möte med Alliansens befälhavare i sektorn. Hon färdades ensam i en X-vinge. Redan det första angreppet slog ut ena motorn och R2-enheten. Lens gick dock till motanfall, vilket överraskade den kejserlige kaptenen (som väntade sig att hon skulle stryka flagg). Tre av hennes protontorpeder träffade patrullskeppet från nära håll och sprängde bort dess bränslemodul.

Tyvärr skadades Lens eget skepp av splitter från explosionen. Patrullskeppets kapten tog upp henne och nödlandade vid den kejserliga garnisonen på Flankers.

När han upptäckte att basen var övergiven skickade kaptenen en hyperrymd-sondrobot efter hjälp. Han och hans besättning är gömda i garnisonsbyggnaderna, där de håller Lens fången och väntar på hjälp. Eftersom de vet vem Lens är är de beredda på att bli anfallna av rebeller.

Reekeenes Huliganer, har tagits tillfånga. Infångande skepp skadat och har nödlandat vid den övergivna basen på Flankers. Flankers sol förväntas explodera om 144 timmar. Avgå genast mot Flankers för att undsätta. Inled omedelbart förhör med fången och utröna position för Huliganernas hemliga bas samt identitet på alla förrädare i sektorn. God jakt. Slut.”

Kryssaren svarar att den kan ge sig av om 16 timmar. Eftersom resan beräknas ta 50 timmar hoppas man ha 80 timmar på sig innan solen exploderar.

ALTERNATIV

Rollpersonerna kan inte kontakta Stugan. Sondroboten är borta, och den närmaste mötesplatsen ligger nästan tre dagar bort. Ingen annan än de kan rädda Lens.

Om de ger sig av genast och tar den snabbaste och mest riskabla rutten till Flankers kan de ta sig dit på 40 timmar, eller 26 timmar före den kejserliga kryssaren. Genom att skicka ett bluffmeddelande till kommunikationscentralen kan man vinna ytterligare upp till 20 timmar, beroende på meddelandet.

MAN SER SIG OMKRING

När rebellerna kommer fram till planeten finner de att energipulserna från den döende stjärnan stör deras sensorer. De kan se var garnisonen ligger, men inga detaljer.

Märk: Om du har Stjärnornas Krig — Galactica, såp innehåller den en beskrivning av en kejserlig garnison. Den kan du utgå från när du konstruerar den övergivna basen.

När de landat ser rollpersonerna att basen har rensats nästan helt ren på allt användbart — det är i stort sätt bara väggarna som står kvar. Det finns inga tunga vapen och man ser inte ett spår av mänskligt liv.

När de närmar sig gissar den kejserlige kaptenen att Long Shot är ett rebelskepp, och öppnar eld. En skrotfärdig gammal TIE skickas ut för att möta angreppet, och de kejserliga ger eld med en tung laserkanon som de monterat ihop av gamla kvarlämnade delar.

AVSNITT TVÅ: KATT OCH RÅTTA

När de tagit hand om TIE-skeppet och kanonen måste rollpersonerna ta sig in i basen till fots. Det blir en farlig katt-och-råtta-lek.

Målsättning: Besegra de kejserliga och befria Lens.

Hinder: De kejserliga, stjärnan som snart exploderar, en kryssare som snabbt närmar sig.

FARLIGT SPEL

Man har ingen nytta av Long Shot i sökandet eftersom sensorerna störs av solen? de kejserliga byggnaderna är sensorsäkra? — alltså måste man gå in i basen och leta reda på Lens.

Kaptenen känner givetvis terrängen mycket bättre än sina förföljare. Han håller sig i rörelse och försöker hitta lämpliga ställen där han kan överfalla rebellerna ur bakhåll. Rollpersonerna får då och då uppmuntran i form av meddelanden från Siene om den omedelbart förestående solexplosionen.

Striden slutar när alla kejserliga styrkor är förintade eller när rollpersonerna lyckas övertyga kaptenen att ge upp. Med lite tur räddar de Lens just som den kejserliga kryssaren anländer. När de lämnar systemet får de nöjet att beskåda hur solen exploderar och förstör kryssaren.



GUDAKUNGENS PROV:

INLEDNING

I förra kapitlet presenterade vi fem äventyrsscenario inom kampanjen Long Shot. Det var skisser som kan utvecklas till fullständiga äventyr. I det här avsnittet har vi tagit det första scenariot, "Gudakungens prov", och utvecklat det åt dig.

Om du är en erfaren spelledare kan du genast anpassa det här äventyret till din egen kampanj, till exempel genom att enbart använda själva berättelsen och de viktigaste SL-personerna. Är du inte så avancerad, är det säkrast att du använder hela äventyret som det står. Det kan vara roligare att skapa sitt eget äventyr, men om du aldrig har varit spelledare förut bör du utnyttja detaljerna och den färdiga uppläggningsen du får här.

Läs igenom äventyret noga innan du startar spelet. Ju bättre du känner till berättelsen, desto mindre behöver du bläddra och läsa innantill, och ju enklare blir det att få spelet att flyta.

MATERIEL

Följande saker behövs för att spela det här äventyret:

- Tag loss mittbladet ur det här häftet. De fyra sidorna innehåller kartor, beskrivningar av SLP, och den inledande dialogen. Kartorna och SLP-sidorna är endast avsedda för SL. Kopiera dialogen och dela ut den till spelarna, och ge dem varsin roll att läsa. Har du inte möjlighet att göra kopior kan du låta originalet gå runt.
- Några sex-sidiga tärningar. Du behöver minst sex stycken.
- Rollformulär där spelarna kan anteckna värden för sina rollpersoner.
- Blyertspennor åt alla.
- Mat och dryck. Det är ju meningen att vi ska ha trevligt tillsammans när vi spelar.

ATT KOMMA IGÅNG

När alla sitter vid bordet börjar man med att skapa rollpersoner. Försök få spelarna att koordinera sina rollpersoner så att gruppen innehåller en lagom blandning av olika färdigheter. Se vidare A.1 och eventuellt B.7 i reglerna.

Vill spelarna använda rollpersoner som de haft i andra kampanjer, så går det bra — om de passar in i din kampanj. Verkligen erfarna rollpersoner blir lätt för starka och kan stjälpa balansen i spelet. (Det är inte särskilt spännande att spela äventyr där rollpersonerna går fram som ångvältar över allt motstånd.) Kom ihåg att du är SL. Det är ditt jobb att göra spelet roligt och rättvist. Om en rollperson inte passar in, säger du åt spelaren att skapa en ny.

När alla skapat sina rollpersoner läser du upp "Introduktion för spelare" (se nedan) högt. Den utgår från att rollpersonerna är nya rekryter som just gått med i upproret och sällat sig till Reekeenes Huliganer. Om rollpersonerna har varit med ett tag kan du skriva om introduktionen så att den passar.

DIALOGEN

Använd dialogen på mittbladet för att starta äventyret. Genom att läsa den får spelarna en uppfattning om situationen och kommer rakt in i handlingen. Ge var och en en roll (rebell 1, rebell 2, osv). Har du färre än sex spelare får någon eller några läsa flera roller. Självt läser du de avsnitt som är märkta "SL".

INTRODUKTION FÖR SPELARE

Läs upp:

För länge sedan i en galax långt, långt borta... Det är en kort tid efter slaget vid Yavin, där dödsstjärnan förstördes. Kejserliga flottan har satt igång ett massivt sökande efter Alliansens splittrade styrkor i galaxens ytterområden. I Imperiets inre delar finns förhållandevis små kejserliga styrkor kvar. Många små grupper av rebeller arbetar djupt inne i Imperiet, terroriserar de inre systemen i ett försök att om möjligt tvinga Imperiet att splittra sina styrkor. Därmed hoppas man vinna tid så att rebellflottan från Yavin kan hitta en ny, säker bas.

Ni är medlemmar i Reekeenes Huliganer, en irreguljär rebellgrupp som är aktiv i Fakir-sektorn. Efter sex veckors utbildning har ni placerats i Grön Grupp. Ert skepp är den ombyggda lyxjakten Long Shot. Huliganernas bas kallas "Stugan" och ligger ombord på ett jättestort gammalt tsukkianskt tankskepp. Ni har just gett er av därifrån på en rutinflygning i Long Shot när kapten Ixthmus kallar er till kommandobryggan.

Visa spelarna kartan över Long Shot. Ge spelarna tillfälle att bekanta sig med skeppet och presentera sina rollpersoner för varandra. Dela sedan ut dialogen och börja.

När ni har läst dialogen går du till Avsnitt ett.

AVSNITT ETT: PIRATER

SAMMANFATTNING

På väg till Masterhome för att börja sitt uppdrag blir rollpersonerna angripna av pirater som utger sig för att vara rebeller. Man kan åka ifrån piraterna eller stanna och slåss. Så småningom kommer man fram till Masterhome.

ALARM!

Starta handlingen genast när ni har läst dialogen. Ge inte spelarna tid att ställa frågor om bakgrunden. De har fått tillräckligt med uppgifter för att klara sig genom den här inledande striden. Senare, när situationen blir lugnare, kan kapten Ixthmus eller Siene Symm berätta mera om Huliganerna, irreguljära trupper och Stugan. Men nu är det strid, kaos och förvirring.

Låt spelarna tala om hur de svarar på Sienes kommando. Om de inte genast letar reda på sina stridsstationer kommer de att få en rejäl utskällning av kapten Ixthmus efteråt. Stridsstationerna är t ex navigation/data och kommunikation/sköldar, turbolasern och motorkontrollen. Någon kanske vill gå till skeppets förråd och kolla vad som finns där (lista finns nedan).

ARRGH, GRABBAR

Läs upp:

Long Shot ökar farten, på väg att hoppa till hyperrymden. Siene Symm meddelar: "Utvärdering av sensordata: ankommande skepp är ett Corelliskt fraktskepp av standardtyp. Men motorerna är sannolikt ombyggda, energisköldarna verkar också vara kraftigare än normalt. Livssensorerna anger att åtta varelser finns ombord." Det blir tyst en stund. Siene fortsätter: "Inkommande meddelande."

Nu hörs en rullande basröst genom högtalarna: "Ohoj jakten! Detta är kapten Jayhawk på Alliansens kaparskepp Martinette. I upprorets namn beordrar jag er att stanna och identifiera er. Vi tänker söka igenom ert skepp och konfiskera eventuellt kejserligt gods ni har ombord. Slå av motorerna och sänk sköldarna, annars skjuter vi!"

Kapten Ixthmus slår av högtalarna och säger: "Jag har aldrig hört talas om något rebellskepp som heter Martinette, och det finns inga uppgifter om henne eller kapten Jayhawk i datorn. Jag misstänker att det är en bluff — pirater eller kejserliga spioner. Kommentarer eller förslag?"

TÄNK PÅ...

Nu måste du ge spelarna lite tid att diskutera alternativen. Låt spelarna leda samtalet, men använd kapten Ixthmus och styrmannen Siene Symm för att påpeka sådant som de förbiser. (Men missbruka inte SLPnas auktoritet över rollpersonerna.) Här är några viktiga frågor som rollpersonerna behöver ta ställning till:

Är nykomlingarna verkligen rebeller? Antagligen inte. Om rollpersonerna föreslår det kan Siene Symm sända ett av upprorets vanligaste hemliga lösenord till piraterna. De kommer inte att svara korrekt på det.

Om de inte är rebeller, vad är de då? De kan vara kejserliga spioner, men vad är de i så fall ute efter? Det är mer sannolikt att de är vanliga pirater som försöker ge upproret skulden för sina attacker.

Fly eller slåss? Kaptenen är emot en rymdstrid. "Deras skepp är lika snabbt som vårt. De har bättre sköldar. Antagligen har de tyngre vapen. Kaptenen vill helst försöka fly, men det andra skeppet kommer att komma inom skotthåll innan Long Shot kan hoppa till hyperrymden.

Kapitulera? Det finns inget speciellt värdefullt gods ombord på Long Shot, men skeppet i sig är av stort värde för upproret, och piraterna kommer nästan säkert att beslag ta det om de får tillfälle.

Låtsas kapitulera? Aha, det finns bara åtta personer ombord på det andra skeppet. Om vi antar att de lämnar två eller tre ombord på sitt eget skepp, så kan inte mer än sex stycken borda Long Shot. När skeppen har kopplat ihop sina luftslussar kan inget av dem använda sina tyngre vapen mot det andra utan att också riskera sitt eget skepp. Allt tyder på att piraterna inte har en aning om att Long Shot är något annat än en lyxjakt med rika turister ombord.

Man kan också tänka på att upproret inte kan lyckas utan stöd hos folket. Får rebellerna rykte om sig att stjäla från civilpersoner, kommer det att göra stor skada. Det vore bra om pirater som utger sig för att vara rebeller kunde sättas ur spel.

VAD GÖR MAN?

Fly: Bättre fly än illa fäkte, osv. Om spelarna bestämmer sig för att fly låter du Long Shot komma undan. Du kan låta dem bli träffade ett par gånger för att göra det hela mer spännande, men det blir bara obetydliga skador.

Slåss skepp mot skepp: Trots kaptenens invändningar kan man mycket väl göra det. Piratskeppets tärningsnoteringar finns i slutet av det här avsnittet, Long Shots värden finns på kartan. Följ reglerna för strid mellan rymdskepp (punkt B 5.7 i reglerna). Motståndarna flyr så fort att deras skepp fått lätta skador. Lyckas Long Shot åstadkomma allvarliga skador på piratskeppet, kommer det att kapitulera.

Striden börjar på medellångt håll.

Låta piraterna komma ombord (kapitulation eller överraskningsanfall): Sex pirater kommer ombord på Long Shot. De beordrar besättningen att samlas i dagrummet, avväpnar dem och låser in dem i lastrummet. När de försäkrat sig om att inga fler personer finns ombord lämnar piraterna en prisbesättning på två personer för att ta skeppet till deras bas. De två andra återvänder till Martinette. Rollpersonerna dumpas på en primitiv planet där de får vänta på att bli räddade.

Det är i alla fall piraternas plan. De väntar sig inget motstånd. Om hälften av dem blir sårade eller tillfångatagna, försöker de övriga dra sig ur striden. Om sex såras eller tas tillfånga kapitulerar de andra. Piraternas tärningsnoteringar finns på mittbladet. Om rollpersonerna erövrar piraternas skepp föreslår kapten Ixthmus att de ska kontakta Stugan och be att någon kommer och hämtar bytet.

Om rollpersonerna blir tillfångatagna har du fått problem. Tänkbara lösningar: A.) Ge dem en chans att fly ur lastrummet och övermannas prisbesättningen, B.) Rita en piratbas och ge rollpersonerna möjlighet att fly från den, C.) Låt ett annat rebelskepp genskjuta piraterna och befria rollpersonerna (de kanske hann få iväg en nödsignal innan de blev besegrade?), D.) Låt ett kejserligt skepp besegra piraterna och befria rollpersonerna. Det sista alternativet är kanske det intressantaste eftersom rollpersonerna då måste övertyga de kejserliga att de är offer för piraterna och att Long Shot är deras skepp. När rollpersonerna blivit fria och fått tillbaka sitt skepp kan äventyret fortsätta.

I OMLOPPSBANA

När Long Shot har kommit fram till Masterhome och lagt sig i omloppsbana runt planeten, kan man använda sensorerna för att undersöka planetens yta.

Atmosfären går att andas. Klimat, temperatur och ekologi på den norra kontinenten är ungefär som i Skåne på våren.

Huvudstaden täcker en yta av sex kvadratkilometer. Den består av en- och tvåvåningshus av trä och sten, samt ett stort slott med ringmur. Livssensorerna indikerar att det finns ungefär 20 000 levande varelser i staden. Runt staden ligger en väldig skog som sträcker sig hundratals kilometer i alla riktningar. Här och där finns små gårdar, mindre städer och enstaka borgar.

Det finns inga indikationer på radiotrafik eller annan teknologi på planeten. Civilisationen verkar ligga på medeltidsnivå.

Det är allt man kan få reda på utifrån rymden. Gå till Avsnitt två.

AVSNITT TVÅ: REBELLER VID GUDAKUNGENS HOV

SAMMANFATTNING

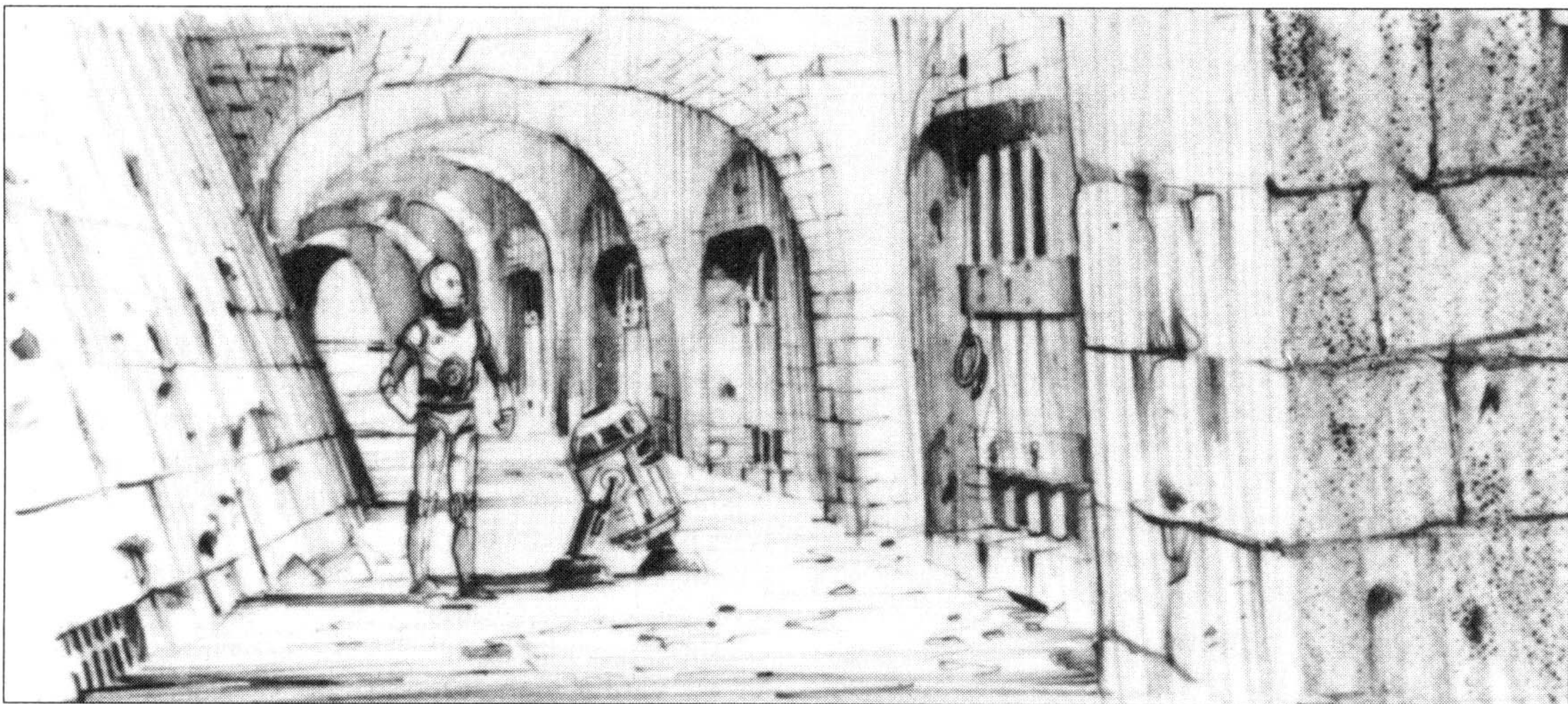
Rollpersonerna spanar på Masterhome. De tar sig till Gudakungens hov och framför sitt erbjudande om handelsutbyte. Gudakungen

LONG SHOTS FÖRRÅD

- Mat och bränsle för tre veckors färd.
- En laserpistol för var besättningsmedlem, plus tre i reserv.
- Ett lasergevär
- 30 energipatroner till laservapnen
- 8 chockgranater
- 4 medpack
- 10 komlänkar

FRAKTSKEPPET MARTINETTE

Besättning:	8
Lastkapacitet::	100 ton
Förråd:	2 månader
Hypermultiplikator:	x1
Navdator:	ja
Hyperreserv:	ja
Hastighet:	3T
Manöverförmåga:	1T
Skrov:	4T
Vapen:	
En dubbellaserkanon	
Eldledning:	3T
Skada:	6T
En tung laserkanon	
Eldledning:	4T
Skada:	6T
Energisköldar:	4T



DET UTVALDA FOLKET

Utvalda Folket är gröna, humanoida, ödleliknande. De är något större och starkare än människor, men också långsammare och klumpigare. De går upprätt på två ben och håller balansen med hjälp av en lång svans. Deras huvuden är långsmala och de har en imponerande uppsättning vassa tänder. Typiska Utvalda bär kläder i glada färger och är beväpnade med klubbor. Adelsmännen har fjällpansar och bär stora bredsvärd.

Utvalda Folkets samhälle är feodalt. Överst finns Gudakungen, under honom Gudlingarna (adeln) och lägst de Otvättade (bönder och alla andra).

Trots att de har kvar många krigiska symboler och seder är Utvalda Folket mycket mer avancerade än de verkar. Varje vår kallar adelsmännen samman sina trupper för att dra ut i krig mot sina grannar, men striderna är mest ett slags rituella slagsmål där ingen blir dödad. Den som förlorar "kriget" måste betala "tribut" till segraren. Det betyder för det mesta att han får betala den tre dagar långa fest som följer. Masterhome har inte haft något riktigt krig på 75 år.

Utvalda Folket är helt orädda, men ogillar blodspillan av estetiska och etiska skäl. De har mycket svårt att tro på rollpersonernas berättelse om ett grymt och hänsynslöst rymdimperium. För dem är det självklart att varje avancerad civilisation måste ha lärt sig leva i fred.

Med undantag för Gudakungen, som har goda skäl att misstro alla xenomorfer, är Utvalda Folket ytterst vänliga mot "rymdbarbarerna" (rollpersonerna). De bjuder på väldiga middagar och fester, trugar i rebellerna mat och drycker tills de mår illa.

Teknologiskt är Utvalda Folket primitiva. De har ungefär samma nivå som Europa på medeltiden — svärd och sköldar, hus av trä och sten, vagnar som dras av djur, hög barnadödlighet, dålig hygien, osv. De respekterar och beundrar rollpersonernas avancerade teknik, men betraktar den inte som magi eller något övernaturligt.

Gudling: Säg mig, främling, det där är en fantastisk... sak ni har där. Vad är det för något?

RP: Det är ett rymdskepp. Det kan färdas mellan stjärnorna.

Gudling: Låter intressant. Men varför vill ni resa mellan stjärnorna? Var det något fel på den stjärnan som ni kom ifrån?

Typisk Otvättad: De icke-adliga kallas Otvättade och är storväxta, högljudda, gladlynta och ganska okunniga. De tror inte på att rollpersonerna kommer från en annan planet. Om rebellerna lyckas övertyga dem tycker de ändå inte att det är särskilt intressant. De talar gärna om vädret, det kommande vårkriget, lokal politik och jordbruk, särskilt om rollpersonerna bjuder på ett glas dricka i något värdshus. De älskar hazardspel.

FORTS.

uttrycker visst intresse för att stödja upproret, men håller rebellerna i osäkerhet. De måste stanna några dagar, och hela tiden inträffar konstiga, halvt livsfarliga saker. Rollpersonerna upptäcker att Gudakungen inte litar på dem. Sedan dyker Imperiet upp.

REKOGNOSERING

Enligt instruktionerna ska rebellerna framföra sitt budskap till Gudakungen Trisstan, som regerar över den största staden på den norra kontinenten. Om rollpersonerna gör det genast, går du till "Möte med Gudakungen". Om de däremot bestämmer sig för att se sig omkring först, använder du rutan här nedan för att bestämma vad de lyckas ta reda på. Om det behövs kan du spela några möten med lokalbefolkningen.

ÖVERFLYGNING

Här följer korta beskrivningar av de platser rollpersonerna mest sannolikt kommer att besöka: skogen, en liten stad, en liten borg, huvudstaden och Gudakungens slott. Om rollpersonerna får för sig om att de ska besöka något helt annat ställe, t ex sydpolen, måste du hitta på en egen beskrivning. "Det är vitt och mycket kallt. Vad vill ni göra nu?"

Skogen: Fullt av gröna träd och porlande bäckar. Livssensorer indikerar djur i alla storlekar, från mus till elefant. Här och där stöter man på enstaka män av Utvalda Folket som strövar omkring med jaktspjut och bytessäckar.

Jägarna erbjuder sig att dela en bit griff-kött (en lokal delikatess) med rollpersonerna. Efter några minuter hörs ett vrål i fjärran, och jägarna förklarar skyndsamt att "ätarna" attraheras av lukten av griff-kött. Alla bör lämna platsen genast.

En by: Ungefär 20 stycken små trähus ligger samlade runt en vägkorsning eller en brunn. Invånarna är mest bönder och hantverkare. När rollpersonernas fordon dyker upp slutar alla arbeta, rusar ut på gatan och vinkar ivrigt.

Om man tar kontakt är byborna mycket vänliga. Några ungdomar kanske bestämmer sig för att undersöka rymdskeppet genom att dunka på det med pinnar, försöka bända loss utstickande delar, osv., tills deras föräldrar tar dem i upptuktelse och skickar dem i säng utan kvällsmat. När den första uppståndelsen lagt sig återgår de flesta byborna till sitt arbete.

En liten borg: Arkitekturen påminner starkt om medeltidsborgar i Europa. En central byggnad av sten, omgiven av en fem meter hög mur. På nära håll ser man att murarna är täckta av klängväxter och vallgraven är full av vattenväxter. Allt tyder på att det inte har förekommit några krig på länge. Femton vakter står runt muren och på borggården.

Om rollpersonerna nalkas borgen till fots stirrar vakterna på dem, griper sina spjut och ropar på gudlingen. Gudlingen bjuder in rollpersonerna på lunch och håller en vänlig men intetsägende konversation. Om

rebellerna säger något om sitt uppdrag svarar deras värd att det bara är Gudakungen som kan sluta avtal.

Om de har varit väldigt artiga kan det hända att rebellerna blir bjudna på en tredagars fest, som kulminerar i att en annan gudling anländer i spetsen för sin armé och utmanar den förste till krig. Striden som följer ser våldsamt ut — ödlemännen rusar omkring och slår varandra i huvudet med tunga klubbor — men deras tjocka skallar gör att de klarar sig utan värre skador än lite huvudvärk. Striden tar slut när den ena sidan drivits från fältet, och sedan fortsätter festen.

Märk: Det finns åtskilliga tillfällen för rollpersonerna att råka i svårigheter här. Om de försöker stoppa striden kommer de att förolämpa alla och fördärva festen. Om de ger sig in i striden riskerar de att få skallarna inslagna (de är inte lika tåliga som ödlorna). Det värsta de kan göra är att använda sina laservapen mot den fientliga styrkan. I så fall slutar alla omedelbart slåss och tittar anklagande på rebellerna. Den lokale gudlingen försöker arrestera dem.

Huvudstaden: Staden är ungefär sex kvadratkilometer stor. Byggnaderna är en- och tvåvåningshus av trä och sten. Mitt i staden står Gudakungens slott, som är tre gånger så stort som de mindre borgarna ute på landet. Staden är som de mindre städerna, men större. Invånarna är vänliga och nyfikna. De samlas runt främlingarna och frågar ut dem, och vill gärna bjuda på ett glas. Rollpersonerna kan gå omkring i staden, men de får inte ut särskilt mycket av det. De kan besöka hantverkare och marknadsplatser, dricka öl på något värdshus, spela tärning eller fördriva tiden som de önskar.

Efter några timmar kommer stadsvakten och frambär hälsningar från Gudakungen, och hans önskan att de ska komma upp till slottet.

Gudakungens slott: Liknar de mindre borgarna fast det är mycket större. 45 vakter finns utspridda över området. När rollpersonerna kommer dit blir de genast eskorterade till gudakungens mottagningsrum.

Våld mot folket: Ixthmus är starkt emot varje användning av våld utom i självförsvar (vilket inte kommer att behövas). Om rollpersonerna hotar lokalbefolkningen med sina vapen försöker Gudakungens vakter fånga dem oskadda. Vakterna är synnerligen orädda och visar stort dödsförakt. Blir rebellerna tillfångatagna låser Gudakungen in dem i slottets fängelsehålor (som är oväntat bekväma) och låter dem sitta där tills han har bestämt vad han ska göra med dem.

MÖTE MED GUDAKUNGEN

När rollpersonerna anhåller om audiens hos Gudakungen eskorteras de av 20 vakter, in genom porten, uppför trapporna och in i mottagningssalen. Tronrummet är stort och rikt utsmyckat. Massiva pelare bär upp ett galleri som sträcker sig runt hela salen. Väggarna täcks av färggranna vävda bonader med krigiska motiv. Det är fullt av adelsmän och pager i vackra dräkter, som mumlar förundrat när rebellerna träder in.

Typisk Gudling: Gudlingarna är som de Otvättade, fast mer informerade. De förstår att det finns andra befolkade planeter ute i rymden, och kan ana vilka fördelar (och risker) det kan medföra att umgås med varelser från andra världar. De behandlar rollpersonerna med försiktig vänlighet, men undviker att tala om sådant som kan vara betydelsefullt. "Det är Gudakungens sak att bestämma", säger de.

Gudakungen: Gudakungen är som sina undersåtar, men bättre. Han är en skicklig politiker och har använt list, diplomati, propaganda och skattepolitik för att göra sin 40-åriga regeringstid till en era av aldrig tidigare skådat välstånd. Hans folk åtnjuter frihet och fred. Han är misstänksam mot rollpersonerna eftersom han blivit lurad och rånad av främlingar en gång förut.

Vakterna marscherar in till mitten av salen och bildar häck bakom rollpersonerna. Någon blåser en fanfar, och Gudakungen skrider in.

Gudakungen ser oväntat vardaglig ut. Han är kortväxt och bär sin krona och sin kungliga mantel utan någon ceremoniellt värdig stil. (Hans slappa attityd är spelad — i själva verket är han mycket stark.) Han släntrar fram till tronen från en dörr bakom den, vinkar avmätt åt de bugande hovmännen (och rollpersonerna, om de bugar), skjuter tillbaka kronan i nacken, kliar sig i örat med spiran, hissar upp manteln och sätter sig.

"Rymdvarelser, va?" säger han på god Basic, och suckar. "Just vad jag behövde." En adjutant viskar något i hans öra.

"Va? Åh, javisst." Han skjuter undan adjutanten. "Som Gudakung och härskare av det heliga Utvalda Folket, hälsar jag er, fjärran resenärer, varmt välkomna till det sköna Masterhome, osv, osv. Vad är det ni har på hjärtat?"

VAD ÄR GUDAKUNGEN UTE EFTER?

För några månader sedan kom ett annat rymdskepp till Masterhome. Ägaren, en viss kapten Jayhawk, presenterade sig som medlem av Alliansen och berättade om kampen mot det onda Imperiet. Han besökte slottet och uppmanade Gudakungen att ansluta sig till upproret. Diskussionerna pågick i flera dagar, men plötsligt en morgon upptäckte man att Jayhawk och hans skepp var försvunna, tillsammans med flera hundra kilo guld och ädelstenar från den kungliga skattkammaren. Gudakungen var synnerligen irriterad och förödmjukad, och beslöt sig för att tysta ned hela händelsen. Han misstänker att rollpersonerna också tänker stjäla från honom, men vill inte fängsla dem direkt eftersom han inte kan vara säker på att de är kriminella.

VISA OCH BERÄTTA

När rebellerna har framlagt sitt ärende tackar Gudakungen dem artigt, och säger att han måste tänka på

saken. Han ställer också följande frågor till dem:

- Är Imperiet verkligen så ont som rollpersonerna säger? Hur kommer det sig då att dess invånare inte gör sig av med kejsaren?
- På vilket sätt är Alliansen bättre än Imperiet?
- Vem kommer att vinna kriget mellan Alliansen och Imperiet?
- Vad får vi ut av att gå med i upproret? Imperiet har lämnat oss i fred, så varför skulle vi reta dem eller förklara krig mot dem eller alliera oss med deras fiender?
- Vad är det för nytta med all den här teknologin? Den verkar inte ha gjort så mycket gott för er. Ni far omkring och krigar i ert rymdskepp, medan vi som inte har sådana apparater lever lyckligt i fred här.
- Hur kan jag veta att allt det ni säger inte bara är påhittat?

Gudakungen lyssnar intresserat på rollpersonernas svar och låtsas överväga deras ord noga. När var och en av rebellerna haft möjlighet att säga något, tackar Gudakungen dem och ber dem stanna i slottet som hans gäster. Sedan drar han sig tillbaka med beskedet att han vill träffa dem igen vid middagen. Han vill inte lägga fram sina misstankar öppet förrän han har tagit reda på vad de kan göra. Han sätter 20 spjutbeväpnade ödlor att följa rollpersonerna överallt som en hedersvakt, medan han själv sätter sig att tänka ut olika sätt att pröva rebellernas förmågor och ärlighet.

PROVEN

Ärlighet: Vid banketten samma kväll sitter en gudling vid namn Satrank bredvid rollpersonerna. Han viskar till dem: "Gudakungen kommer aldrig att gå med på er begäran. Han är alldeles för rädd att mista sin makt. Hjälp mig att avsätta honom, så ska jag gå med i Alliansen och ge er allt ni vill ha." Det är i själva verket Gudakungen som har bett Satrak att göra detta förslag till rollpersonerna, och han kommer att rapportera deras svar till kungen.

Biologi: Vid samma bankett blandar kockarna olika milt giftiga substanser i var och en av rollpersonernas mat. Slå en tärning för varje person: 1-3 = ingen effekt, 4 = illamående, 5 = sömnhet, 6 = förgiftning. Den som är misstänksam mot maten lyckas upptäcka det främmande ämnet om han klarar ett lätt ITF-slag. Long Shots läkarrobot kan bota den som eventuellt blir förgiftad. Gudakungen ber så hemskt mycket om ursäkt och lovar att piska kocken. Men han antecknar vilket ämne som fick effekt.

Styrka: Gudakungen själv utmanar en rollperson på brottning. Det är ett enkelt slag med motstånd. Gudakungen använder sin STY, rollpersonen kan välja mellan STY och SMI. Högsta resultat vinner.

Girighet: Vid något tillfälle under kvällen ber vaktchefen att få köpa en laserpistol från en av rebellerna. Han börjar bjuda 2 hekto guld (motsvarar 500 kredi-

ter), men går upp till 750 gram (värt 1875 krediter).

Vaksamhet: Om rollpersonerna går med på att bo i slottet försöker en ödla smita in i någons rum på natten och stjäla hans laserpistol och komlänk. Blir tjuven fast dömer Gudakungen honom att "pryglas och slängas i fängelsehålan tills han lär sig veta hut" (dvs tjuven får i hemlighet flera guldmynt och skickas ut genom en sidodörr). Om tjuven dödas gratulerar Gudakungen rollpersonerna men är egentligen arg på sig själv för att han råkat vålla en undersåtes död helt i onödan. Om tjuven kommer undan lovar Gudakungen att genomföra en noggrann utredning, men (föga förvånande) hittar ingenting.

Teknologi: Under de följande dagarna utsätter Gudakungen rebellerna för flera mer eller mindre öppna utmaningar för att testa deras förmågor, t ex att bota en sjuk ödla, förbättra ödlornas jordbruksteknik, få solen att sluta röra sig, värma upp och kyla ned saker, osv. Gudakungen har helt enkelt ingen aning om vad rollpersonerna kan åstadkomma. Såvitt han förstår är det fullt möjligt att de kan andas eld och läsa tankar.

Strid: Gudakungen tar med rollpersonerna på en jaktutflykt. Tillsammans med 25 spjutbeväpnade följeslagare rider de iväg på likkas för att jaga griff. När man får syn på flera av de hjortliknande djuren på avstånd uppmanar Gudakungen rebellerna att skjuta några med sina laservapen. Lyckas de kan man bära hem bytet som troféer.

Några minuter senare blir sällskapet angripet av en ätare som lockats dit av lukten av död griff. Ätaren koncentrerar sig på den eller de rollpersoner som har döda griffar på sina riddjur. Utvalda Folkets spjut är nästan värdelösa mot ätaren, och de drar sig undan. Om rollpersonerna bestämmer sig för att stanna och slåss mot monstret måste de göra det själva.

DOMEN

Om rollpersonerna har klarat proven och visat sig ärliga, starka och mäktiga, bestämmer sig gudakungen för att de antagligen inte har något med den förhatlige kapten Jayhawk att göra. Han går med på att hjälpa Alliansen och ber om ursäkt för sin misstro. Nu berättar han också om Jayhawks stöld. Om rollpersonerna besegrade Jayhawk i avsnitt ett kan de kanske lova att återföra Gudakungens stulna skatter. Men just då anländer Imperiet.

Om rollpersonerna inte har lyckats göra ett tillräckligt hederligt intryck säger Gudakungen att han måste ha mer tid på sig för att tänka över sitt beslut. Han tackar dem för deras erbjudande, och med stöd av 30 spjutbärande vakter som plötsligt dyker upp i tronrummet "föreslår" han att rebellerna ska överlämna sina laservapen och kapitulera. Om några rebeller är på Long Shot ber han de närvarande att kontakta dem via komlänk och uppmana dem att också ge sig. Just då anländer Imperiet.

IMPERIET ANLÄNDER

Rollpersonernas komlänkar piper. När de svarar läser du upp följande (det är Siene Symm som talar från Long Shot):

"Larmberedskap! Kejserligt skepp på väg in i atmosfären. Ser ut som om de tänker landa. Om vi ska få undan skeppet innan de upptäcker oss måste vi sticka nu genast — jag hinna inte ens vänta på att ni ska ta er tillbaka hit. Håll er gömda tills vi kommer tillbaka med förstärkningar. Lycka till."

På avstånd hör ni Long Shots motorer starta och sedan avlägsna sig. Det går tio minuter. Plötsligt skakas marken av en överljudsbang. En svart prick blir synlig på himlen. Den kommer närmare, och efter en stund ser ni att det är en kejserlig skyttel.

När den går in för landning blir det uppenbart att det är något fel på den. Den lutar och rör sig ostadigt — tydligen är repulsorerna skadade. Skeppets skrov är täckt av ärr efter lasereld.

Skeppet landar med en skräll nästan precis där Long Shot stod förut. Dörrarna öppnas och ett moln av svart

SITUATIONEN OMBORD PÅ RESURGENCE

Den kejserliga skytteln Resurgence är på väg till Fakir-sektorns huvudstad på Vakkar. Ombord finns den nye generalguvernören Lord Dixon, hans stab och 40 stormsoldater. Skeppet är beväpnat med en tung laserkanon.

Under resan blev skytteln angripen av rebeller, gjorde ett misslyckat hopp till hyperrymden och fick svåra skador. Den har nödlandat på Masterhome för att göra de nödvändigaste reparationerna. Kaptenen uppskattar att det kommer att ta två dagar innan de kan ge sig av. Antagligen blir det nödvändigt att ta delar från diverse annan utrustning ombord för att laga styrsystemet till hypermotorerna.

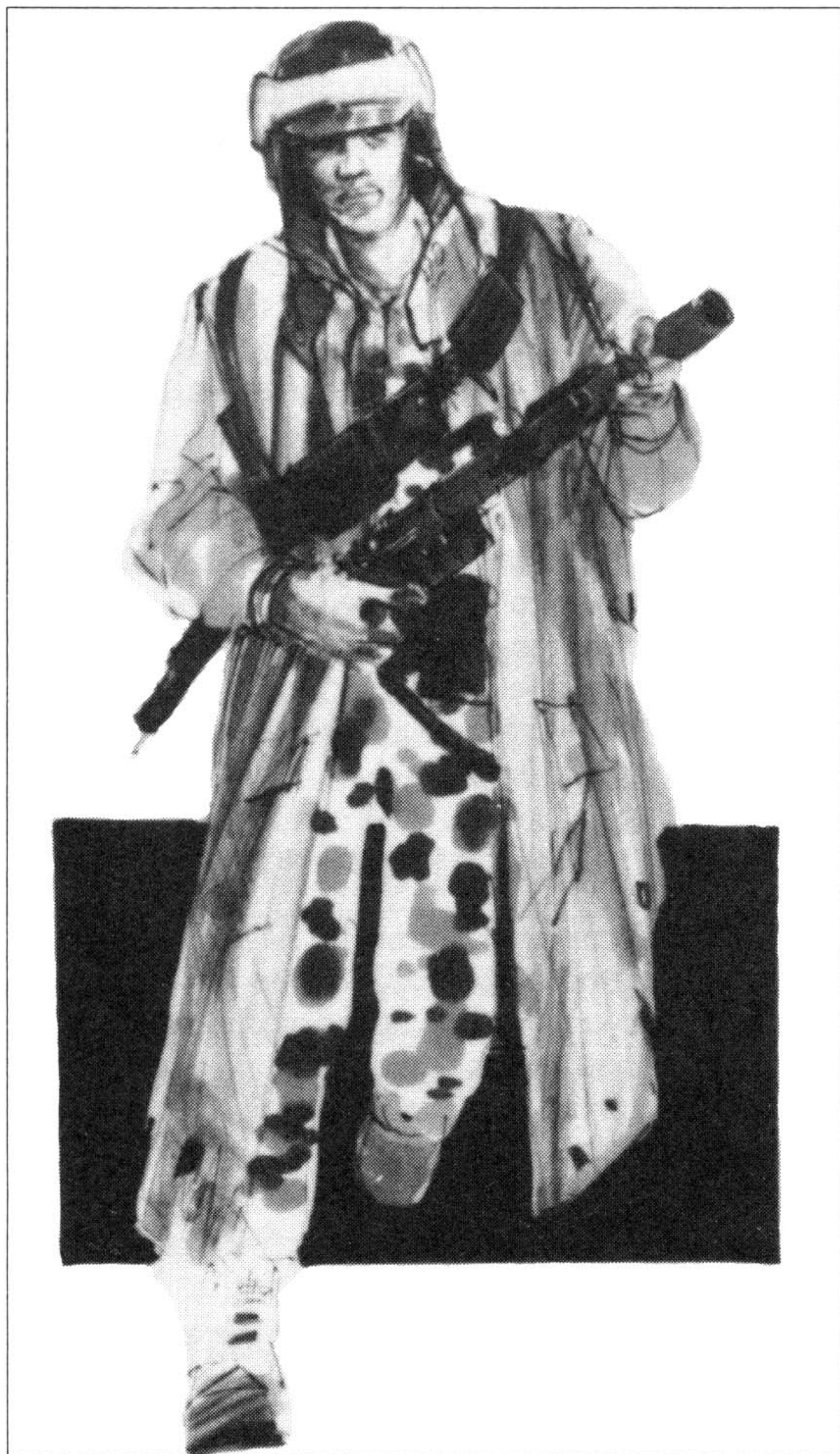
Att fånga generalguvernören skulle utan tvekan vara av stort värde för upproret. Dixon, hans stab och skeppets besättning kommer knappast att göra något större motstånd. Stormtrupperna däremot är hårdnackade. De är inte särskilt tungt beväpnade, har enbart laserpistoler. Men mot Utvalda Folkets primitiva vapen är det fullt tillräckligt, särskilt i kombination med skytteln's kanon.

rök bolmar ut. Efter några sekunder marscherar 30 stormsoldater ut och ställer sig i en skyddande cirkel runt skeppet.

Om rollpersonerna förklarar att det här är ett skepp från Imperiet bestämmer sig Gudakungen för att ta det försiktigt. "Säg åt alla att ingen får tala med de här varelsena utan min uttryckliga tillåtelse!" säger han till en hovfunktionär. Denne avlägsnar sig skyndsamt. "Grissom", säger Gudakungen till en av gudlingarna, "samla ihop en hedersvakt och gå ned och fråga dem vad de vill."

Gudakungen leder sällskapet till en balkong där de kan iaktta vad som händer. En folkmassa har samlats runt det kejserliga skeppet. Stormtrupperna håller sina vapen beredda. När Grissom närmar sig med 25 spjutbärande soldater kan rollpersonerna höra att en av stormsoldaterna ropar någonting. Den som lyckas med ett lätt ITF-slag hör att han säger "Halt, i kejsarens namn, eller vi skjuter!" Rebellererna är antagligen för långt borta för att hejda Grissom. Han stannar till och ser förvirrad ut, sedan fortsätter han framåt med öppna händer för att visa sina fredliga avsikter. Stormsoldaten ropar en gång till, sedan skjuter han. Samtidigt ger de andra stormtrupperna eld mot hedersvakten och några skjuter rakt in i folkmassan. Panik utbryter, alla springer därifrån, men dussintals döda kroppar blir liggande kvar.

Gudakungen vänder sig bistert till rebellererna. "Det ser ut som om vi just har gått med i upproret. Nu vill jag veta hur vi kan slå in skallen på de där skithögarna!"



AVSNITT TRE: ETT DÖDLIGT LITET KRIG

SAMMANFATTNING

Rollpersonerna upptäcker att den skakade kejserliga skytteln innehåller den nye generalguvernören för Fakir-sektorn. Med hjälp av Gudakungen och det Utvalda Folket angriper de skytteln och griper honom, till stor glädje för upproret.

HÄR ÄR MIN PLAN

Gudakungen går från balkongen och ropar till sina krigare att komma till tronsalen. Hans krigsherrar kommer med en karta över den östra stadsdelen, med platsen för det kejserliga skeppet markerad. (Se karta 1 till spelarna. Den finns på mittbladet.)

Medan rollpersonerna tittar på kartan konfererar Gudakungen med sina generaler. "Vi marscherar uppför Grengatan, formerar oss i bataljoner och anfaller på bred front. Vi sveper undan fienderna som en hjord likkas."

Rebellerna bör inse att detta är en dålig plan. De kan försöka förklara för Gudakungen att stormtrupperna mycket väl kan döda alla hans soldater, lika lätt som de dödade Grissom och hans hedersvakt. Om de gör det glör Gudakungen irriterat på dem, men sjunker sedan uppgivet ihop på tronen och frågar om de har några bättre idéer.

ATT ANFALLA EN KEJSERLIG SKYTTEL

Det finns flera sätt att angripa Resurgence. Man kan göra ett enkelt angrepp från flera håll samtidigt och förlita sig på ödlemännens överlägsna antal i kombination med rollpersonernas laservapen, för att svepa undan stormtrupperna innan de hinner skjuta så många. Eller kanske en avledande manöver av rollpersonerna för att dra på sig stormtruppernas eld. Eller kanske något slags bluff för att få in några av rollpersonerna i skeppet och oskadliggöra laserkanonen. Ödlorna är mycket orädda, och kan genomföra attacken utan hänsyn till sina egna förluster. Men med lite kreativt tänkande kan rebellerna reducera Gudakungens förluster drastiskt och vinna ännu starkare stöd för upproret. Det går att hitta på en hel del riktigt otrevliga överraskningar för stormtrupperna.

MOT RESURGENCE

Om rollpersonerna själva spanar på Resurgence får de reda på en hel del om fienden. De kan sätta up ett sensorpaket som de tagit från Long Shot innan skeppet försvinner, eller hembyggd av komlänkar och annan utrustning, sv någon med lämpliga färdigheter. Man kan inte veta om de kejserliga håller utkik efter teknologiska apparater på den här primitiva planeten. Läs upp stycket nedan som det står, eller gör om det som om rollperso-

nerna hörde stormtrupperna samtala. Skickar rebellerna en ödla att spana på Resurgence, så får de inte veta mycket mer än hur många soldater som står utanför skytteln och var de finns. Ödlorna kan inte Basic, vet ingenting om rymdskepp eller modern militär taktik, och förstår inte så mycket av vad de ser.

Den kejserliga skytteln Resurgence väntade sig inga problem på de välpatrullerade rutterna, och skyddades bara av några få TIE-skepp som skulle vara dess eskort tills skytteln hoppade till hyperrymden. De blev fullständigt tagna med överraskning av en grupp X-vingade jaktskepp, irreguljära rebellstyrkor, som angrep dem strax före hoppet.

För att inte bli sönderskjuten gjorde Resurgence ett slarvigt hopp till hyperrymden, och hamnade flera ljusår vid sidan av den tänkta rutten. Allvarliga skador blev också följden av det panikartade hoppet. De livsuppehållande systemen var på väg att bryta ihop och hypermotorerna var ur funktion. Kaptenen släppte ut en nödsignalsboj och nödlandade på närmaste beboeliga planet, Masterhome, för att utföra reparationer.

STORMTRUPPERNA

Stormtrupperna är posterade på följande sätt: 21 sitter i små skyttehål som man grävt runt skytteln, 2 står på vakt i rum 4 i skeppet, 15 vilar sig i rum 6, och 2 bemannar laserkanonen i rum 7 (se karta 2).

Stormtruppernas taktik: Dessa soldater är tränade för sådana här situationer. De står aldrig fler än tre stycken på samma ställe, vare sig för vaktavlösning, förflyttning, samtal eller något annat skäl, på någon plats som kan utsättas för fientlig eld.

Du bör själv bestämma exakt var de 21 stormsoldaterna har grävt ned sig och rita in dem på kartan. Skickar man ut fler soldater för att stå emot ett anfall, så ritar du in dem på samma sätt.

OBS: Skyttelns tunga laserkanon kan inte skjuta rakt bakåt eftersom skeppets roder blockerar skottfältet. Den kan inte heller skjuta mot personer som befinner sig närmare skeppet än 5 meter.

UTVALDA FOLKETS ATTACK

Om inte rollpersonerna hittar på någon bättre plan, samlar Gudakungen sina 200 krigare för att angripa skytteln. Varje krigare är beväpnad med spjut och svärd. De marscherar i rask takt fram mot skeppet. När de kommer tillräckligt nära kastar de sina spjut och rusar fram med svärd.

Striden pågår tills stormtrupperna ger sig eller retirerar in i skeppet. Ödlorna förlorar åtminstone 75% av sin styrka i anfallet.

VAD KAN DÅ ROLLPERSONERNA GÖRA ÅT DET HÄR?

Vare sig de har listat ut det eller inte, så är rollpersonernas uppdrag att fånga generalguvernören och undvika civila förluster. Det finns flera sätt att göra det:

Slå ut laserkanonen: Det är nästan omöjligt att skjuta sönder laserkanonen från långt håll. Den är konstruerad för att användas i rymdstrider och tar ingen skada av rollpersonernas handeldvapen (möjligen kan man lyckas förstöra den om man klarar ett *mycket svårt* slag). Utvalda Folket har en belägringsmaskin, en katapult som skjuter stora stenar, som möjligen kan slå ut kanonen. Alternativet är att någon måste ta sig ombord på skytteln.

Locka några stormsoldater i bakhåll: "Herr guvernör, vi vet var kungen har sin stora skattkammare. Om vi får en del av vinsten och ni lovar ta med oss bort från den här ruttna planeten, så ska vi visa er dit. Ni kan skicka några soldater för att bära skatterna, eh?" Eller någon annan list för att dela stormtrupperna.

Stor avledande manöver: Rollpersonerna kan locka fram en massa ätare genom att sprida ut griff-kött i närheten av skytteln. Problemet blir att bli av med ätarna efteråt...

Fånga guvernören utan blodspillan: "Jo, guvernören? Vi måste göra en bekännelse. Vi erkänner att vi inte är några strandsatta kejsarliga folkräknare. Vi är faktiskt rebeller. Och om ni inte kapitulerar inom fem minuter kommer vi att bli tvungna att skjuta er." Observera att löjtnant Mistran inte kommer att kapitulera, oavsett vilka order han får av generalguvernören. Eftersom han vet det och samtidigt är mycket angelägen om att inte bli skjuten, går generalguvernören med på att locka Mistran i en fälla, mot löfte att han själv ska få leva. Men kom ihåg att Mistran inte är någon dumskalle.

Döda massor av stormtrupper: Att försöka pricka stormsoldaterna från ett hus är ingen särskilt god idé. Laserkanonen är livsfarlig, och man hinner inte få iväg så många skott förrän den skjuter sönder byggnaden. Rebeller kan ge understödande eld åt ödlornas anfall, men då får de bereda sig på omfattande skador eftersom fienden kommer att koncentrera sig på de motståndare som har moderna vapen.

List: Improviserade rökgranater? Molotov-cocktails? En vagn lastad med brinnande olja som rullas mot de nedgrävda stormtrupperna? Locka bort stormsoldaterna med ett skenanfall, smyga ombord, stänga luftslussen, skjuta de soldater som finns inne i skytteln, och rigga om komlänk-systemet så att det skickar ut en gäll vissling rakt i öronen på stormsoldaterna och får dem att bli vansinniga?

Det finns massor av möjligheter för rollpersoner som är listiga och använder sin fantasi. Många innefattar att man arbetar inuti *Resurgence* — se nedan.

INUTI RESURGENCE

Beskrivningen av skeppet är gjord tillsammans med karta 2 på mittbladet. *Resurgence* är en kejsarlig skyttel, avsedd för snabba transporter av lätt last eller passagerare över korta sträckor (dvs välkända hyperrymdrutter).

Skott (väggar): Skeppet har två sorters skott (väggar). En del är tunna skiljeväggar, andra är bärande,,

OM SPELLEDNING:

DE GULLIGA SMÅ NALLARNA DÖR ALDRIG — ELLER, EWOK-EFFEKTEN

I *Jedins återkomst* besegras hundratals rustningsklädda, laserbeväpnade stormtrupper av ett gäng små Ewoks med spjut och pilbågar. Så vitt vi kan se faller dussintals stormsoldater i striden, men bara en Ewok blir dödad. Jämför det med anfallet mot rebellbasen på Hoth i *Rymdimperiet slår tillbaka*, där hundratals välbeväpnade rebeller dödas av de anfallande stormtrupperna.

Är Ewoks så mycket bättre på att slåss än Alliansens vanliga trupper? Naturligtvis inte. Ewokerna lyckas så bra, därför att det gör *Jedins återkomst* till en trevligare film, precis som rebellerna får stryk i *Rymdimperiet slår tillbaka*, därför att det är en nödvändig del av berättelsen. Rymdimperiet är en nedslående film på många sätt — Han Solo blir tillfångatagen, Luke besegras av Darth Vader, och Upproret lider ett svårt mederlag på Hoth. Att en massa rebeller dödas i slaget tjänar till att visa upp Imperiets förkrossande övermakt, och får oss att känna starkare för rebellerna. Vi väntar ivrigt på att det stygga Imperiet ska få vad det förtjänar. I *Jedins återkomst* får vi också se detta — kejsaren besegras, Darth Vader blir omvänd, och Imperiet går under. Det skulle ha varit en mycket mindre tillfredsställande film om vi samtidigt hade fått se hundratals små gulliga nallebjörnar skjutas sönder och samman.

Delvis kan du använda statister i dina rollspelsäventyr på samma sätt: för att framhäva handlingen och skapa stämning. I det här äventyret har spelarna två val: skicka sina vänner, de snälla ödlorna, på en självmordsattack mot stormsoldaterna, eller försöka uppnå segern med listigare medel och mindre förluster. Om spelarna väljer det blodigare alternativet, så låt ödlorna betala dyrt för det. Är spelarna däremot smarta och försiktiga, bör de belönas med en mycket billigare "slaktarräkning".

lufttäta skott. De bärande väggarna (grå på ritningen) är tjocka och nästan omöjliga att bryta sig igenom. För att åstadkomma ett litet hål krävs minst 5 laserskott, för att åstadkomma ett hål som man kan ta sig in genom krävs väsentligt fler. De tunna skiljeväggarna är däremot lätta att bryta sig igenom: två laserskott för att slå hål, fem för att åstadkomma en öppning som man kan ta sig igenom, eller ett svårt STY-slag för att slå eller sparka sönder dem.

Dörrar: Dörrarna är lika starka som väggarna, dvs dörrar i bärande väggar är tjocka, dörrar i skiljeväggar är svaga. Luftslussen, som är av vanlig tvådörrars-modell, är öppen för att stormtrupperna ska kunna komma igenom snabbt.

De tjocka dörrarna till styrhytten, maskinrummet och kanontornet är låsta och fordrar ett lätt slag för säkerhetssystem för att öppnas, om inte någon i besättningen kan övertalas att avslöja koden. Lord Dixtons

hytt (10) är låst på samma sätt, men kräver ett medelsvårt slag för säkerhetssystem (Dixton och Marska är de enda som känner till koden).

1. Styrhytt: I detta utrymme finns kaptenen. En ganska typisk styrhytt med diverse instrument och reglage. Hypermotorerna, repulsormotorerna och sköldarna är ur funktion. Listiga rebeller skulle kunna slå på skeppets styrraketer härifrån och bränna upp några av stormsoldaterna utanför. Ett lyckat pilotslag kan ge möjlighet att få skeppet att glida iväg en bit på marken och kanske krossa ytterligare några soldater. Detta skulle bränna upp styrraketerna och förstöra skeppets landningsställ — men det är ju inte rollpersonernas skepp, eller hur?

Här finns också kontrollsyste­men för skeppets luftsluss och laserkanonen. Med hjälp av dem kan man låsa dörrarna och stänga av energin till kanonen.

2. Besättnings hytt: Detta utrymme är vanligtvis tomt. Här finns skytteln vapenförråd. Det innehåller tre laserpistoler med ammunition, och sex chockgranater.

3. Dator/Navigationshytt: Detta utrymme är vanligtvis tomt. Förutom navdatorn finns här skeppets kommunikationssystem. Med hjälp av det kan man ge order till stormtrupperna.

4. Ingång: Här står två stormsoldater posterade. Utrymmet är tomt sånär som på en kontrollpanel för luftslussen. Dörren till styrhytten är stängd; den som vill gå föröver måste kontakta kaptenen eller slå in rätt kod.

5. VIP-hytt: Här befinner sig generalguvernörens följe. Hytten är möblerad med bekväma soffor, lyxig underhållningsutrustning och exklusiva matprocessorer. 5A är ett tvättrum.

6. Stormtruppernas logement: När de avvärjer en yttre attack befinner sig stormsoldaterna inte här. Rummet är packat med saker som hör till stormtrupperna. Här finns också deras reservvapen och rustningar, sex laserpistoler, 36 energipatroner och sex kompletta rustningar. Dörrarna till kanontornet (7) och maskinrummet (11) är stängda.

7. Kanontorn: Här finns alltid två stormsoldater. En soldat står nedanför stegen, den andre sköter kanonen från ett säte upptill i tornet.

8. Sekreterarnas hytt: På natten finns Lyn och Perspik här. I rummet förvaras några datorkassetter som kan vara av stort värde för Alliansen, men ingenting som rollpersonerna kan använda för ögonblicket. Sekreterarna är inte beväpnade.

9. Marskas hytt: Detta utrymme är nästan alltid tomt (Marska tillbringar nätterna med Dixton). En lyxig kabin som innehåller den sorts saker man kan tänka sig att en förstklassig älskarinna håller sig med, t ex diverse kläder, massor av smink osv. En väska är försedd med dubbel botten, och döljer vibrobladet. I klacken på en sko finns en mini-laserpistol (skada: 1T+1).

10. Dixtons hytt: Dixton och Marska är här på natten. På dagen är rummet tomt. Dörren till detta rum är alltid låst. Ett medelsvårt slag för säkerhetssystem (eller en massa laserskott) krävs för att öppna den.

Även denna kabin är lyxutrustad. Förutom Dixtons

dyrbara personliga tillhörigheter finns här flera datakassetter som innehåller Imperiets planer för Fakir-sektorn. Om det verkar som om rebellernas angrepp håller på att lyckas kommer Dixton eller Marska att försöka förstöra kassetterna. Dixton har inga vapen här (men Marska kan vara beväpnad).

11. Maskinrum: Hal, styrmannen, finns här och håller på att försöka reparera motorerna. Massor av högteknologisk utrustning, motorer att krypa på, små paneler att gömma sig bakom. Härifrån kan rebellerna stänga av krafttillförseln till alla skeppets system, t ex luftslussen, laserkanonen och kommunikationerna (ett lätt slag för varje system). Om de vill kan de aktivera skeppets självförintelsemekanism (medelsvårt slag).

KAVALLERIET KOMMER

Som du kanske minns lyfte Long Shot för att hämta hjälp strax innan den kejserliga skytteln kom till Masterhome. Så fort det kom ut ur systemet kontaktade Long Shot hemmabasen Stugan och förklarade situationen. Stugan skaffade snabbt fram två X-vingar från Röd Grupp, som sällade sig till Long Shot och återvände mot Masterhome. Dessa skepp kommer fram alldeles efter den avgörande striden.

Det vill säga, om du inte behöver slänga in dem tidigare.

Om rollpersonerna lyckas bli tillfångatagna eller hamnar i rejäla svårigheter, så kommer skeppen precis i sista ögonblicket för att rädda deras skinn. Den kejserliga skytteln kapitulerar, och Röd Grupp kommer med en del fräcka kommentarer om nybörjare som gapar över alltför stora bitar (förakt från SLP som de respekterar är ett bra sätt att tala om för rollpersonerna att de inte har skött sig särskilt bra).

EPILOG

Förr eller senare lyckas man erövra skytteln, och rollpersonerna återförenas med Long Shot. Fångarna föses ned i borgens fängelsehålor, och det kejserliga skeppet göms undan i väntan på att repareratörer från Alliansen ska komma och laga det. Gudakungen ställer till med stor fest för att fira sin seger.

Rollpersonerna utnämns till "Rikets Hjältar" och dubbas till "Biträdande Gudlingar". Alla lovar varandra evig vänskap, och rebellerna tar farväl av Masterhome.

PAPPERSARBETE

Alla överlevande rollpersoner bör belönas med mellan tre och sex färdighetspoäng, beroende på hur väl de har skött sig. Låt dem fördela poängen på sina färdigheter enligt riktlinjerna i regelboken (A 2.3).

Spelare som mist sina rollpersoner kan, om de (och du) så vill, skapa en odla som vill gå med i upproret. Annars väntar en mer normal ersättare på Grön Grupp när de kommer tillbaka till Stugan.